EDICION ESPECIAL FIN DEL MILENIO

# XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

DICIEMBRE 1999 · $7.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 26

Te presentamos las primeras imágenes de Need for Speed MOTOR CITY



2 CD's!

25 DEMOS ESPECTACULARES y los mejores utilitarios

## Número especial 112 páginas!

● 17 sensacionales reviews

Indiana Jones y la Máquina Infernal
Half-Life: Opposing Force
Sim Theme Park • Grand Theft Auto 2

y como siempre los mejores trucos

La demoledora llegada del rey de los arcades 3D

# QUAKE III ARENA

GRUPO 4 EDITORIAL

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00026

EN ESTE NUMERO LA ULTIMA PARTE DE LA SOLUCION DE HIDDEN & DANGEROUS Y LA GUIA DE HOMEWORLD

# Novedades

el mejor software original

## Mig Alley

**Misiones configurables** de inicio rápido y fácil acceso

**Modalidad de campaña** puede ser totalmente **personalizada**, ofreciendo misiones por defecto para una respuesta más instantánea.

**Más de 100 aviones** en el aire simultáneamente luchando por la victoria.

**Los paisajes 3D ondulantes más impresionantes** jamás vistos en una computadora, basados todos ellos en mapas y fotografías aéreas de la época, y en posteriores imágenes de los satélites espías.

**Rutinas de IA enemigas** increíblemente complejas.

**Comunicaciones de radio totalmente en Castellano.** Las líneas del frente cambian diariamente, dependiendo de lo que haya pasado durante ese día.

**Un motor gráfico totalmente nuevo** con efectos, como por ejemplo, el napalm y las estelas.



Precisa simulación de la mira



Comunicaciones de radio en castellano



Rutinas de IA muy complejas

Juego en Red

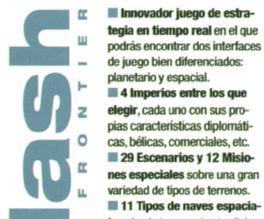
POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

MIG ALLEY ©1999 Rowan Software / Empire Interactive

## Space Clash

THE LAST FRONTIER



**Innovador juego de estrategia en tiempo real** en el que podrás encontrar dos interfaces de juego bien diferenciados: planetario y espacial.

**4 Imperios entre los que elegir**, cada uno con sus propias características diplomáticas, bélicas, comerciales, etc.

**29 Escenarios y 12 Misiones especiales** sobre una gran variedad de tipos de terrenos.

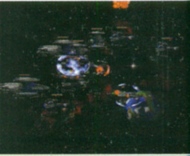
**11 Tipos de naves espaciales**, desde transportes tradicionales a mortíferos cruceros de combate.

**36 Tipos de unidades** (terrestres, marinas, anfibias y aéreas).

**7 Tipos de mercancías** para comerciar y aumentar la capacidad económica de tu imperio.

**Mega ataques** de devastación masiva.

**Inteligencia Artificial** muy desarrollada que controla aspectos fundamentales del juego (crecimiento de las ciudades, creación de ejércitos, dominio de territorios...)



Campaña espacial y planetaria



Más de 30 tipos de unidades



Elige entre 4 imperios





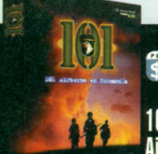



Juego en Red

POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

SPACE CLASH: THE LAST FRONTIER ©1999 Dinamic Multimedia




POR SÓLO $ 30

101 Airborne

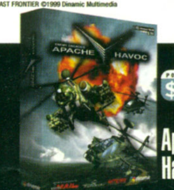



POR SÓLO $ 30

Grand Touring

POR SÓLO $ 30

Toyland Racing




POR SÓLO $ 39

Apache Havoc

otros productos dinamic

es'99

al mejor precio




# PCatletismo

■ **Team Arcade. Mejor que cualquier consola.** Desde Estados Unidos hasta Kenya, contarás con las mejores selecciones del mundo.

■ **Training Manager. La vida de un atleta al detalle.** Dispondrás de un completo equipo técnico con el que podrás planificar al detalle la carrera deportiva de un atleta.

■ **Nuevo sistema de control. Cómodo, sencillo y potente.** El sistema de control MOUSE DRIVEN POWER te permitirá controlar todas las características de tu atleta.

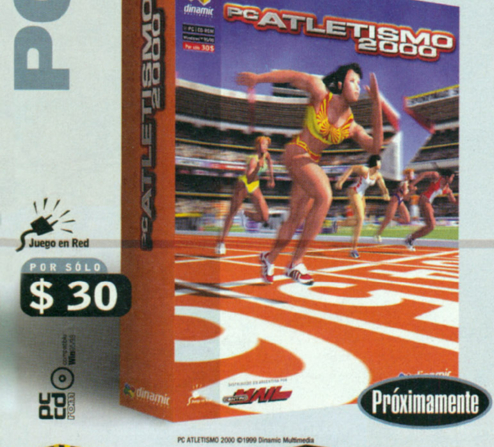
■ **Todas las disciplinas imaginables. ¿Quién da más?** Un total de 19 disciplinas de atletismo al aire libre proporciona una variedad casi infinita de posibilidades de juego.

■ **Total fidelidad deportiva.** Los récords mundiales y olímpicos oficiales, los tamaños, medidas y pesos oficiales, y más de 200 competiciones diferentes.


Realismo en estado puro


Multijugador hasta 8 jugadores


19 disciplinas diferentes




Juego en Red

POR SÓLO $ 30

Próximamente

PC CD ROM



# Radical Drive

■ **Más de 40 vehículos** en cinco espectaculares categorías.

■ **Cinco tipos de pruebas** para cinco tipos de conducción.

■ **Efectos especiales increíbles:** salpicaduras, cristales, reflejos, humos, nubes de arena y tierra, etc.

■ **Física 3D con acelerones,** derrapes, trompos, saltos, roces, colisiones brutales, terrenos resbaladizos...

■ **Condiciones climatológicas y temporales variables:** mañana, mediodía, tarde, noche, lluvia...

■ Más de 20 trazados sobre **escenarios hiperrealistas.**

■ **Inteligencia artificial** reactiva y adaptativa: cada carrera es diferente.

■ **Grabación de repeticiones.**

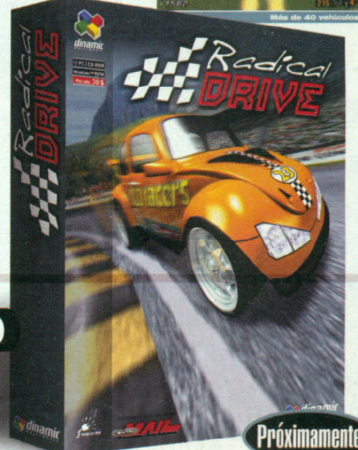
■ **Juego en red local,** hasta ocho jugadores.

■ Incluye una **extraordinaria versión** para jugadores **sin tarjeta aceleradora.**


Increíble y realista física 3D


Efectos especiales: saltos, derrapes...


Más de 40 vehículos




Juego en Red

POR SÓLO $ 30

Próximamente

PC CD ROM



POR SÓLO $ 30 Pro-Pinball Big Race Usa

POR SÓLO $ 30 Tribal Rage







Fields of Fire

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR




Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229




# La demoledora llegada del rey de los arcades 3D

Página 32

## NOTA DEL EDITOR

*Se termina el año, el siglo y encima el milenio, por eso el equipo de XPC trabajó más fuerte y con más ganas que nunca para que ustedes, nuestros queridos lectores, puedan disfrutar con todo este número especial que tienen en sus manos. Ya pasamos más de dos años juntos, ustedes y nosotros, y eso se merece un flor de brindis (aunque sea virtual). Queremos aprovechar este espacio para volver a comprometernos en hacer la mejor revista, la más actualizada y de mayor calidad de la Argentina. Por eso, esta vez, hicimos un enorme esfuerzo y les brindamos no sólo más páginas con todo lo que nos interesa de esta gran pasión que son los juegos de PC, ¡sino también dos Xtreme CD con los más recientes e impresionantes demos, videos, patches y utilidades! Es nuestra contribución al arbolito de Navidad y una humilde manera de decirles GRACIAS por acompañarnos todos los meses, por confiar en lo que hacemos y por dejarnos ser parte de ustedes.*

*Ya estamos entrando en la nueva era. Falta muy poco. ¡A ver, levanten esos Rockets Launchers! Desde la redacción de Xtreme PC les deseamos unas muy Felices Fiestas, un excelente año 2000 y lo mejor del mundo para ustedes y sus familias en este nuevo milenio. ¡Salud!*



PAGINA 48

**Shadow Company**

Sinister Games nos hace recorrer nuevamente el camino de la estrategia recordándonos al viejo y querido Jagged Alliance.


**XTREME PC**

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

DICIEMBRE 1999

**EDITORIAL**

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

**DISEÑO Y DIAGRAMACION**

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

**CORRECCION**

Mauricio Urbides

**RELACIONES PUBLICAS**

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

**PRODUCCION PUBLICITARIA**

Andrés Loguercio

**COLABORARON EN ESTE NUMERO**

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Diego Bournot, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich

**IMPRENTA**

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

**DISTRIBUCION**

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

**XTREME PC** ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

# NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

## Diablo 2.000

Blizzard, como para alegrarnos un poco las fiestas, acaba de anunciar que Diablo II no estará disponible hasta los primeros meses del nuevo milenio. El asunto es que seguramente ante estas noticias más de uno estará despidiendo el milenio comiendo pan dulce y tomando algún champucito o bebida gaseosa (según la edad) en vez de pasarlo en nuestro dungeon favorito... ¿Será un plan de nuestros padres? ¿Los habrán amenazado con algo verdaderamente horrible? El caso concreto es que a continuación pasamos a transcribir, tal cual, el comunicado que recibimos el 10 de Noviembre de la gente de Blizzard.



*"La fecha de lanzamiento de Diablo II ha sido sujeto de gran especulación en las recientes semanas debido a los retrasos de los comienzos de las pruebas beta. Después de discutir los tiempos necesarios para probar el balance del juego, pulirlo, realizar el beta test y el debug correspondiente, sentimos que es importante hacer conocer a la comunidad de jugadores que no tenemos expectativas de lanzar Diablo II hasta después de fin de año."*

*"Diablo II es el proyecto más ambicioso que hemos tomado hasta la fecha. El juego es varias veces más largo que el original, con un diseño mucho más complejo en cuanto al sistema de desarrollo de los caracteres. Adicionalmente, hemos rediseñado la arquitectura de Battle.net, implementando un sistema de redes Cliente-Server para prevenir que los jugadores hagan trampa y expandir aun más el componente multiplayer. Con el lanzamiento de Diablo II, Battle.net se convertirá realmente en una red mundial, con servers en Europa y Asia para comenzar a apoyar a los jugadores del resto del mundo."*

*"Aunque apreciamos la anticipación con la que los jugadores esperan el juego, también sabemos que ellos esperan de los productos de Blizzard el más alto nivel de calidad. Trabajamos muchos años para ganarnos esta confianza, y, como lo prometimos anteriormente, no tomaremos ningún atajo en el desarrollo del juego a cambio de decepcionar a nuestros clientes."*



*"El juego ahora posee una fecha de lanzamiento mundial prevista para los primeros meses del 2000. Planeamos comenzar el beta test antes de fin de año con un cupo limitado a 1000 jugadores. Luego abriremos otra fase de test dedicada a probar los nuevos servers de Battle.net. Los mantendremos informados del progreso del juego una vez que comencemos con la fase beta."*

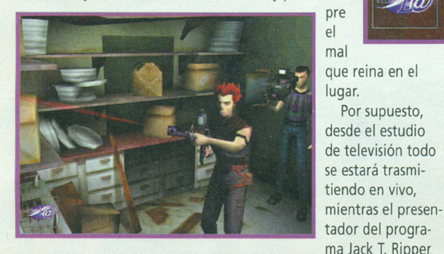
Opsss. Bueno, ya lo saben. Si Diablo II estaba en su lista de pedidos para Papa Noel, ya lo pueden ir cambiando por otro juego. Les aseguramos que ni toda la magia de Santa podrá lograr que la gente de Blizzard lo editen antes de lo anunciado. Habrá que esperar un poco más...

# Luz, cámara, ¡sangre!

Dave Ackland, un policía fuertemente entrenado que hace poco se recibió de periodista, se encuentra trabajando en la realización de programas para un canal de televisión especialista en todo aquello que sea morboso y sangriento (algo así como Crónica TV). Pero Dave no es una persona común y corriente; tiene poderes "inusuales", entre los que se encuentra el de poder convertirse ¡en un doble femenino! Cuando la malvada Deva toma posesión de su cuerpo, Dave queda hecho una vampiresa de poderes sobrenaturales. En resumen: Dave es un travesti, o algo por el estilo.

Es Halloween y la misión de David/Deva para el programa de esa noche es entrar en una mansión encantada donde se han cometido crímenes salvajes. Allí se tendrá que enfrentar con los horrores más increíbles y deberá desterrar de una vez y para siempre el mal que reina en el lugar.







Por supuesto, desde el estudio de televisión todo se estará trasmitiendo en vivo, mientras el presentador del programa Jack T. Ripper (¡qué ocurrentes!) se encargará de dirigir la transmisión de nuestro descenso al más oscuro de los infiernos, y seguramente batirán todos los récords de rating, pero ¿a qué precio?

Durante el juego nos tendremos que enfrentar a una gran variedad de enemigos (más de 40) y podremos utilizar 10 armas diferentes para despacharlos una vez más al más allá.

Aunque el argumento parezca un poco tirado de los pelos, el juego pinta bastante original (aunque en parte es un choreo a The Running Man o Carrera Contra la Muerte, la peli de Schwarzenegger de la que también había un juego para las viejas computadoras de 8 bit) y además está siendo creado por parte del equipo responsable de Alone in the Dark, toda una garantía. El juego será distribuido en nuestro país por Centro Mail, íntegramente traducido al castellano durante los primeros meses del 2000.



## CORREO INTERNO

Maximiliano:

Debo reconocer que la última vez que nos enfrentamos en esos duelos que nos quitan la paz me humillaste impecablemente. Tal vez fue el trabajo, tal vez una mala noche de sueño, pero debo reconocer que la derrota en el "Scattergories" y luego (lo que indudablemente más me duele en el orgullo) en el "Half-Life" serán vengadas.

Para que veas que la cosa va en serio para nuestro próximo encuentro, acá te envío junto a este mensaje una foto del nuevo decal para el Half-Life, que repetiré cerca de tu cadáver cada vez que te quite la vida, para que recuerdes quién fue tu ejecutor...

Martín



## LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

| Este mes | Título | Compañía | Género | Mes Anterior |
|---|---|---|---|---|
| 1 | H-L: War in Europe | Sierra / Ofiser | Acción / Arcades | - |
| 2 | Rainbow Six: Rogue Spear | Red Storm / Edusoft | Acción / Arcades | 6 |
| 3 | Sim Theme Park | Bullfrog / EA / Microbyte | Simuladores | - |
| 4 | FIFA 2000 | EA Sports / Microbyte | Deportes | 1 |
| 5 | Wheel of Time | GT Interactive / Edusoft | Acción / Arcades | - |
| 6 | Codename: Eagle | Refractions / Take 2 Int. | Acción / Arcades | - |
| 7 | Shadow Company | Ubi Soft / Microbyte | Estratégicos | - |
| 8 | NBA Live 2000 | EA Sports / Microbyte | Deportes | - |
| 9 | Hidden & Dangerous | Take 2 Interactive | Acción / Arcades | 8 |
| 10 | Homeworld | Relic / Sierra | Estratégicos | 2 |

Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

# La bruja de Blair sigue cobrando víctimas

En esta ocasión las víctimas son Gathering of Developers y Terminal Reality (editores y realizadores de Nocturne, ver review en este mismo número) que firmaron contrato para realizar un juego de una de las películas más exitosas (comercialmente) en lo que va del año en los Estados Unidos.

Nosotros vimos la película (realizada con un magro presupuesto y filmada en su totalidad con cámaras portátiles) y aunque reconocemos que es un esfuerzo loable por intentar algo nuevo con dos mangos, el resultado es horripilante. Un guión inexistente y un final ¿abierto? nos dejaron con un sabor amargo pensando que podríamos haber pasado esa hora y media haciendo cualquier otra cosa más interesante, como por ejemplo aprovechar que Santiago se había caído de su simpático sillón inflable de South Park, ¡y devolverle la paliza que casi siempre nos da cuando jugamos Worms Armageddon!

El hecho es que esta gente va a producir un juego basado en la película con un engine que por sí solo debe haber costado mucho más que la filmación completa de The Blair Witch Project. Lo más interesante de todo esto es que se puede lograr algo bastante copado con el poderoso engine de Terminal Reality y sobre todo que el juego se centraría en lo que sería una precuela del film (obviamente sería un embole un juego en que tres personas corren por un bosque de 2 x 2 asustándose por ruidos de ramitas e insultándose todo el tiempo) por lo que en definitiva el aspecto negativo de la película puede jugarles a favor. En la misma fiesta donde se realizó este anuncio (Halloween, en ocasión del festejo por la culminación del proyecto Nocturne) G.O.D declaró también que la continuación de Fly! Su excelente simulador de vuelo, hará otra escala en nuestras computadoras a finales del próximo año.







## FECHAS DE SALIDAS

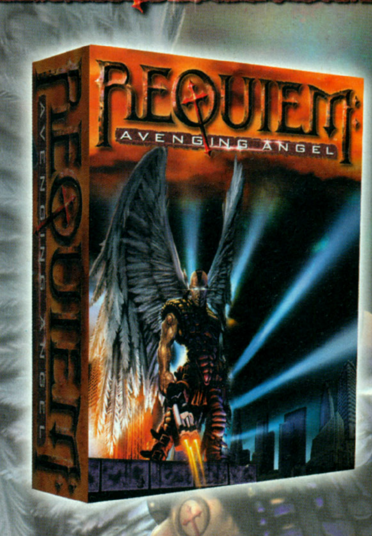
| | | |
|---|---|---|
| A-10 Warthog | Janes / EA | Primavera 99 |
| Age of Empires II | Microsoft | Primavera 99 |
| Allegiance | Microsoft | Otoño 00 |
| Anachronox | Eidos | Primavera 99 |
| Baja 1000 Racing | Red Orb | Primavera 99 |
| Battle of Britain 1940 | Talonsoft | Primavera 99 |
| Battlezone 2 | Pandemic Studios | Fines del 99 |
| Beneath | Activision | Primavera 99 |
| Black & White | Lion Head | Primavera 99 |
| Canal Soccer 99 | Infogrames | Primavera 99 |
| Chessmaster 7000 | Mindscape | Primavera 99 |
| Civilization III | Firaxis / Hasbro | Primavera 00 |
| Comanche 4 | Novalogic | Verano 00 |
| Creatures 4 | Mindscape | Verano 00 |
| Daikatana | Ion Storm / Eidos Interactive | Primavera 99 |
| Dark Reign 2 | Activision | Primavera 99 |
| Deus Ex | Ion Storm | Otoño 00 |
| Diablo II | Blizzard | Primavera 99 |
| Duke Nukem Forever | Apogee / 3D Realms | ??? |
| Earthworm Jim 3 | Interplay | Primavera 99 |
| Extreme Warfare | Red Orb | Primavera 99 |
| Fighter Duel 2 | Ocean | Primavera 99 |
| Fighter Legends | Jane's/EA | Primavera 99 |
| Final Countdown | Impact | Primavera 99 |
| Fly Simulator 2000 | Microsoft | Primavera 99 |
| Force Commander | LucasArts | Primavera 99 |
| Freedom in the Galaxy | Avalon Hill | Primavera 99 |
| Freelancer | Digital Anvil / Microsoft | Primavera 00 |
| Giants | Interplay | Primavera 99 |
| Harpoon 4 | SSI | Primavera 99 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | G.O.D. | Invierno 00 |
| Homeworld | Sierra | Primavera 99 |
| IA-10 Warthog | Interactive Magic | Primavera 99 |
| Interstate '82 | Activision | Primavera 99 |
| Jane's F/A 18 | Jane's / EA | Diciembre 99 |
| Knockout Kings | EA Sports | Primavera 99 |
| Loose Cannon | Digital Anvil / Microsoft | Primavera 99 |
| Messiah | Shiny / Interplay | Primavera 99 |
| NASCAR Racing 3 | Sierra Sports | Primavera 99 |
| Nox | Westwood | Verano 00 |
| Oni | Bungie | Verano 00 |
| Panzer Elite | Psygnosis | Primavera 99 |
| Phantom Ace | Virgin | Primavera 99 |
| Pool of Radiance | SSI | Fines del 2000 |
| Prey | Apogee / 3D Realms | Primavera 99 |
| Quake III Arena | id Software / Activision | Primavera 99 |
| Rally Masters | Digital Illusions / Gremlin | Primavera 99 |
| Reach for the Stars II | Microsoft / SSG | Primavera 99 |
| Revenant | Eidos Interactive | Primavera 99 |
| Revolution | Fenris Wolf / GT | Primavera 99 |
| Risk II | Hasbro | Diciembre 99 |
| Rock | GT Interactive | Otoño 00 |
| Sanity | Monolith | Diciembre 99 |
| Screamer 3 | Virgin | Primavera 99 |
| Secret of Vulcan Fury | Interplay | Primavera 99 |
| Shadowpact | Blue Byte | Diciembre 99 |
| Shadow Watch | Red Storm Ent. | Otoño 00 |
| Shogun: Total War | EA | Primavera 99 |
| Silent Hunter II | SSI | Diciembre 99 |
| SimMars | Maxis / EA | Primavera 00 |
| Skies | SegaSoft | Primavera 99 |
| Squad Leader | Big Time / Avalon Hill | Primavera 99 |
| Soldier of Fortune | Activision | Primavera 99 |
| StarCon | Accolade | Primavera 99 |
| Starship Troopers | MicroProse | Primavera 99 |
| Star Trek: First Contact | Microprose | Primavera 99 |
| Swords & Sorcery | Westwood | Primavera 99 |
| Tachyon | Novalogic | Verano 00 |
| Team Fortress II | Valve / Sierra | Primavera 99 |
| Tomorrow Never Dies | MGM | Primavera 99 |
| USAF | Jane's / EA | Primavera 99 |
| Vampire: The Masquerade | Activision | Verano 00 |
| Warcraft III | Blizzard | Fines del 2000 |
| Warlords: Battlecry | SSG / SSI | Verano 00 |
| Warlords Prophecy SSG | SSI / Red Orb | Primavera 99 |
| Werewolf | ASC Games | Verano 00 |
| Wild, Wild West | SouthPeak | Verano 00 |
| Wings of Destiny | Psygnosis | Primavera 99 |
| Wizardry VIII | Sir Tech | Primavera 99 |
| X-Com Alliance | Microprose | Primavera 99 |

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
*Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías*

# Might and Magic VII
## FOR BLOOD AND HONOR

# REQUIEM
## AVENGING ANGEL









Might and Magic VII™ es un juego de rol ambientado en Erathia, una tierra mística de magia y aventura. Vos guiarás las acciones de un grupo de cuatro héroes, mientras exploran la tierra, el mar y los pasajes subterráneos en busca de riquezas y gloria.

En este arcade 3D de proporciones bíblicas, se libra una batalla entre los soldados celestiales y las hordas del infierno. Vos tomás el rol de Malachi, un leal ángel, que debe salvar a la creación de la ira de los caídos. ¿Podrás efectuar semejante tarea?

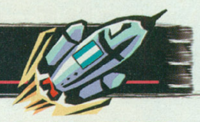
FAX: (54 11) 4326-7798 HOT-LINE: (54 11) 4326-7752 E-mail: soporte@teleopcion.com.ar

3DO™



*"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. Controle el alcance de su garantía."*

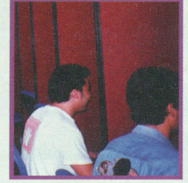
# LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

| TITULO | GENERO | COMP. | DIST. |
|---|---|---|---|
| Slave Zero | Acción / Arcades | Accolade | Edusoft |
| Aztecas | Aventuras / RPG | Cryo | Centro Mail |
| NBA Live 2000 | Deportes | Electronic Arts | Microbyte |
| Heavy Gear II | Simuladores | Activision | Tele Opción |
| LOK: Soul Reaver | Acción / Arcades | Eidos | Unisel |
| Age of Empires 2 | Estratégicos | Microsoft | Microsoft |
| Test Drive 6 | Acción / Arcades | Accolade | Edusoft |
| Fausto | Aventuras / RPG | Cryo | Centro Mail |
| Sim Theme Park W. | Estratégicos | Bullfrog / EA | Microbyte |
| Quake III Arena | Acción / Arcades | Activision | Tele Opción |
| Flight Simulator 2000 | Simuladores | Microsoft | Microsoft |
| Unreal Tournament | Acción / Arcades | GT Interactive | Edusoft |
| Deo Gratias | Aventuras / RPG | Cryo | Centro Mail |
| Interstate '82 | Acción / Arcades | Activision | Tele Opción |
| Harley Davidson: RAA | Acción / Arcades | GT Interactive | Edusoft |
| Rally Championship | Acción / Arcades | Magnetic Fields | Centro Mail |
| Flight Unlimited III | Simuladores | Electronic Arts | Microbyte |
| Heroes of M&M III | Estratégicos | 3DO | Tele Opción |
| Tonic Trouble | Acción / Arcades | Ubi Soft | Microbyte |
| Bugs Bunny Lost... | Acción / Arcades | Infogrames | Edusoft |
| Mig Alley | Simuladores | Empire | Centro Mail |
| Carnivores II | Acción / Arcades | GT Interactive | Edusoft |
| Shadow Company | Estratégicos | Ubi Soft | Microbyte |
| Knock Out | Deportes | Data Becker | Centro Mail |
| Requiem | Acción / Arcades | 3DO | Tele Opción |
| Rayman 2 | Acción / Arcade | Ubi Soft | Microbyte |

# Jugando por red en Cyberlan



Después de varios meses de espera, Cyberlan abrió finalmente sus puertas al público. Tuvimos la oportunidad de pegarnos una vuelta por el local (situado en la calle Zabala al 1615, en Belgrano) y realmente quedamos sorprendidos con el equipamiento: 12 estaciones con Pentium III de 450 MHz, con las últimas placas de video y sonido.
Aprovechando la situación hicimos unos tiritos en el Half-Life, y hay que reconocer que el juego "volaba" en las resoluciones más altas. Otro aspecto novedoso es el sistema de facturación, por medio de una tarjeta magnética personal, que lleva la cuenta de los minutos jugados.




Sin duda, Cyberlan es el lugar ideal para juntarse con unos amigos y jugar en red.

# Baldur's Gate 2





Interplay acaba de hacer oficial la segunda parte de uno de los juegos de rol más aclamados de 1999: Estamos hablando de Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Los desarrolladores vienen trabajando en el título desde Enero de este año conjuntamente con Wizards of the Coast y TSR, para asegurarse de que la historia en esta ocasión esté mucho más ligada al universo conocido como "Forgotten Realms". También se están haciendo modificaciones al engine, lo que permitirá que los monstruos sean más grandes y con mayor cantidad de cuadros en la animación, que los hechizos sean gráficamente más asombrosos, y por supuesto escenarios más variados, para que el resultado final sea increíble.

En síntesis, lo que los programadores esperan lograr con el Baldur's Gate II es mejorar todo lo hizo del primer título un gran juego, arreglar esas cosas que nos solían frustrar, mejorar la calidad visual general, dándole a los fans todo lo que esperan de un juego de rol.



CYBERLAN

# Nosotros no tenemos un mensaje de Paz para estas fiestas...

...porque en Cyberlan la Paz no existe!!

No le des la espalda ni a tu mejor amigo



No podés confiar en nadie



Soladado que huye sirve para otra batalla



No dudes en disparar, porque puede ser muy tarde

Acercate a nuestro local y disfrutá de esta nueva forma de jugar.
Vas a sentir sensaciones nuevas, te vas a quedar atrapado con la temática de los juegos y no vas a poder parar de jugar.
Todo es adrelina pura, velocidad y riesgo, es tu vida o la de los demás. Por eso no hay mensaje de paz.
No esperes más, ponete a prueba con los mejores juegos y jugadores.
Nuestro mensaje es Luchá, invadí, defendete y ganá.

www.cyberlan.com.ar

www.cyberlan.com.ar

Te esperamos en nuestro local en Zabala 1615 - Belgrano - Tel.: 4782-5295
Horario: Domingos a Jueves de 15 a 23 hs - Viernes 13 a 18 hs - Sábados 18 a 24 hs



# xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de estos CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface de los CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

## los demos de XTREME CD1 para este mes

### el destacado del CD1: FIFA 2000

CASTELLANO

**Compañía / Distribución:** EA Sports / Microbyte
**Género:** Deportes
**Espacio requerido en el HD:** 32 MB
**Descripción:** ¿Qué podemos decir del FIFA 2000, salvo que es el demo de uno de los juegos deportivos más esperados del año?
**Req. Mínimos:** P233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### NBA Live 2000



CASTELLANO

**Compañía / Distribución:** EA Sports / Microbyte
**Género:** Deportes **Espacio requerido en el HD:** 52 MB
**Descripción:** Otro título ya clásico de la gente de EA Sports, en esta ocasión con la esperada inclusión de Michael Jordan.
**Req. Mínimos:** P166 MHz, 16 MB RAM, Direct 3D

### Age of Wonders



**Compañía / Distribución:** G.O.D. / Edusoft
**Género:** Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 94 MB
**Descripción:** Un juego de estrategia por turnos, similar a Heroes of Might & Magic III y Disciples, con toques de Civilization.
**Req. Mínimos:** P133 MHz, 32 MB RAM, Direct X

### Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo



CASTELLANO

**Compañía / Distribución:** Infogrames / Edusoft
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 44 MB
**Descripción:** El conejo más famoso de los dibujos animados llega a este sensacional arcade de plataformas.
**Req. Mínimos:** P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### Big Bang



**Compañía / Distribución:** Proyect 2
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 34 MB
**Descripción:** Este arcade 3D rememora a títulos como Sinistar Unleashed o Last Radius.
**Req. Mínimos:** P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### Dirt Track Racing



**Compañía / Distribución:** Rat Bag / Wizard Works
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 58 MB
**Descripción:** Si te gustan los juegos como el Nascar, el Dirt Track Racing es una interesante opción.
**Req. Mínimos:** P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide

### Phoenix



**Compañía / Distribución:** Hasbro Interactive
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 95 MB
**Descripción:** Otro juego de naves en 3D, con un estilo gráfico similar al Freespace 2.
**Req. Mínimos:** P 266 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.

### Pong



CASTELLANO

**Compañía / Distribución:** Hasbro
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 14 MB
**Descripción:** Uno de los juegos más clásicos en la historia de los videojuegos, en su versión actual.
**Req. Mínimos:** P 166 Mhz, 32 MB RAM, Direct 3D

### Sega Rally 2



**Compañía / Distribución:** Sega
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 80 MB
**Descripción:** Una conversión idéntica a las máquinas de los videojuegos, que vale la pena probar.
**Req. Mínimos:** P 166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### Spirit of Speed 1937



**Compañía / Distribución:** Microprose
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 25 MB
**Descripción:** Una simulación de las viejas competencias de antaño, a bordo de autos que se han convertido en leyenda.
**Req. Mínimos:** PII 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### The F.A. Premier League Stars



**Compañía / Distribución:** EA Sports / Microbyte
**Género:** Deportes **Espacio requerido en el HD:** 57 MB
**Descripción:** Otro fulbito de la gente de EA Sports, con la inclusión de la Liga Europea.
**Req. Mínimos:** P 166 MHz, 16 MB RAM, Direct 3D

### Total Anihilation: Kingdoms



**Compañía / Distribución:** Cavedog / Edusoft
**Género:** Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 44 MB
**Descripción:** En el TA: Kingdoms asumiremos el rol de uno de los monarcas de cuatro naciones que parecen estar siempre en guerra.
**Req. Mínimos:** P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### Total Soccer 2000



**Compañía / Distribución:** Iridon Interactive / Live Media
**Género:** Deportes **Espacio requerido en el HD:** 30 MB
**Descripción:** Un nuevo juego de fútbol, que según sus desarrolladores no se concentra en los gráficos, sino en la jugabilidad.
**Req. Mínimos:** P 166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

## el video de XTREME CD1 para este mes



### Heavy Metal F.A.K.K. 2

**Compañía / Distribución:** G.O.D. / Edusoft
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** Este video nos muestra en acción este nuevo arcade, el primero que utiliza el nuevo engine del Quake III Arena. ¡Sencillamente imperdible!

## patches, add-ons, y herramientas



Y como si toda esta avalancha de demos del CD1 fuera poco, encontrarán el patch de Darkstone, que nos permite colocar nuevos "skins" en los personajes; el patch de Midtown Madness, que mejora la jugabilidad Multiplayer en MZONE, y los patches de Delta Force 2 y Spec Ops 2, entre otros.

## los demos de XTREME CD2 para este mes

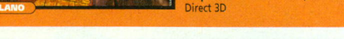





el destacado del CD2:

### Indiana Jones y la Máquina Infernal

**Compañía / Distribución:** LucasArts / Microbyte
**Género:** Acción / Arcades
**Espacio requerido en el HD:** 82 MB
**Descripción:** Ustedes ya lo conocen. Ahora conozcan su nueva aventura para nuestras PC.
**Req. Mínimos:** P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D





### Carnivores 2

**Compañía / Distribución:** Wizard Works / Edusoft
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 80 MB
**Descripción:** La caza de dinosaurios continúa en este arcade con un engine más depurado y dinos asombrosamente animados.
**Req. Mínimos:** P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



### Deer Hunt Challenge

**Compañía / Distribución:** EA Sports / Microbyte
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 38 MB
**Descripción:** Uno de los misterios de Electronic Arts en la exposición E3 ha sido develada con la aparición de este demo.
**Req. Mínimos:** P166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D




### Mig Alley

**Compañía / Distribución:** Empire / Dinamic / Centro Mail
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 79 MB
**Descripción:** El primer simulador que representa fielmente la guerra de Corea, con excelentes gráficos y modelo de vuelo.
**Req. Mínimos:** P 166 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



### Nocturne

**Compañía / Distribución:** Terminal Reality / G.O.D.
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 146 MB
**Descripción:** Corren los años 40, y seres de ultratumba acosan la Tierra. Nuestra tarea será liquidar esta amenaza.
**Req. Mínimos:** P 233 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D / Glide



### Swarm Assault

**Compañía / Distribución:** Gate 5 Software / Mountain King
**Género:** Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 12 MB
**Descripción:** Un nuevo juego de estrategia en tiempo real, con ingeniosos combates entre hormigas.
**Req. Mínimos:** P90 MHz, 16 MB RAM, Direct X



### TrickStyle

**Compañía / Distribución:** Acclaim / Microbyte
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 34 MB
**Descripción:** Recorré las pistas a toda velocidad a bordo de estos "skateboards" del futuro.
**Req. Mínimos:** P 266 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D



### Urban Chaos

**Compañía / Distribución:** Eidos Interactive / Unisel
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 39 MB
**Descripción:** El fin del mundo se acerca, a menos que nosotros hagamos algo al respecto.
**Req. Mínimos:** P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



### Messiah

**Compañía / Distribución:** Shiny / Interplay / Edusoft
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 110 MB
**Descripción:** ¡Un regalo del cielo! El demo del Messiah, para ver al angelito Bob en acción.
**Req. Mínimos:** P 233 Mhz, 64 MB RAM, Direct 3D



### Wheel of Time

**Compañía / Distribución:** Legend / GT Interactive / Edusoft
**Género:** Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 124 MB
**Descripción:** Una aventura fantástica en la tierra imaginada por Robert Jordan. Y como si fuera poco tiene el engine del Unreal.
**Req. Mínimos:** P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide

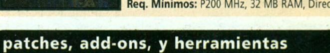


### Flanker 2.0

**Compañía / Distribución:** SSI / Microbyte
**Género:** Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 86 MB
**Descripción:** La nueva versión de uno de los simuladores más realistas que existen para la PC.
**Req. Mínimos:** P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

### Septerra Core

**Compañía / Distribución:** Valkyrie Studios / Monolith
**Género:** Aventuras / RPG **Espacio requerido en el HD:** 57 MB
**Descripción:** Este demo es ideal para todos los fanáticos que están esperando el Final Fantasy VIII
**Req. Mínimos:** P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



## patches, add-ons, y herramientas



**Patches:**
Para el Indiana Jones and the Infernal Machine (en inglés), el Hidden & Dangerous y el Slave Zero.

**Xtras:**



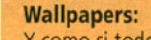
- Un impresionante pack de armas para el Rainbow Six: Rogue Spear, que agrega más de 100 rifles, fusiles y escopetas, todas con las características originales.
- Un launcher para la trilogía Quake, que sirve para ajustar los parámetros generales de los juegos, bots y skins.
- Una modificación para el Half-Life (Cold Ice), con la que se puede jugar en internet contra el resto del mundo utilizando el GameSpy, también incluida dentro del CD.

**Utilitarios:**

- Game Spy 2.17
- Acdsee 2.42
- GetRight 4.11
- Mirc 5.6
- Icq 99b v3.19 #2569
- Netscape Communicator v4.7
- Real Audio Player G2
- Winamp 2.5e Full
- Music Match Jukebox 4
- Windows Commander v4.01
- Winzip v7.0



WinAmp 2.5e Full



**Wallpapers:**
Y como si todo esto fuera poco, dentro del CD, en el directorio 'Wallpapers", incluimos una gran cantidad de imágenes para el desktop de Windows con tus juegos favoritos, como por ejemplo el Quake III Arena, Messiah, FIFA 2000, Warcraft 3 y muchos más!
Para ponerlos en pantalla sólo es necesario ir a "Propiedades de Pantalla", seleccionar "Fondo" y buscar en el XCD2 la carpeta correspondiente al wallpaper elegido. Si te pregunta para activar el modo de "active desktop" respondé sí.



# PREVIEWS

**IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN**

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Activision / Tele Opción
**INTERNET:** www.activision.com
**FECHA DE SALIDA:** Verano 2000
**DEMO:** No disponible
**CATEGORIA:** Estratégicos

# Star Trek: Armada

## Todo el poder tecnológico posible

**Por Durgan A. Nallar**

**¡Los Borg han vuelto! Una astronave del futuro se ha materializado en los límites del espacio de la Federación trayendo una advertencia desesperada. Mientras tanto, en las oficinas de Activision, en ésta, nuestra primitiva Tierra, el mismo equipo creativo responsable de Dark Reign y Battlezone II ultima los detalles del primero de los juegos de estrategia en tiempo real ambientado en el universo de Star Trek: The Next Generation.**

La versión de prueba que recibimos en la editorial, gentileza de Activision, nos permitió explorar tres de las veintiséis misiones que vendrán en el paquete final. El producto, aún en el estado Alpha en que se encontraba al revisarlo, nos dejó impresionados y ansiosos por ponerle las manos encima apenas la caja se "energice" en los estantes de venta, durante este verano.

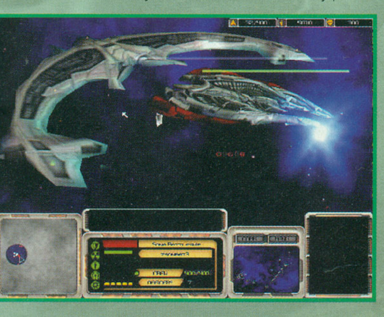
Utilizando la experiencia obtenida tras el desarrollo de Dark Reign y gracias el engine de Battlezone 3D, el equipo de Activision logró trasladar la acción y la estrategia de juegos como Starcraft o C&C: Tiberian Sun al espacio trekker. Hasta ahora no había juegos de ETR basados en Star Trek, aunque recientemente hubo una avalancha de productos explotando la licencia; tal el caso de Birth of the Federation y Starfleet Command, juegos de construcción de imperios y simulación de combate, respectivamente.

En este caso, estaremos al frente de las poderosas flotas de la Federación, los Klingon, Romulanos y Borg en enormes batallas nave a nave. Hemos de construir astronaves, estaciones espaciales, y reparar e investigar nuevas armas para llevar a nuestro bando a la victoria. Deberemos colectar el metal para nuestras naves y estaciones, conocido como Dilithium, con la ayuda de estaciones orbitales y naves mineras y de transporte. También cuidaremos que la tripulación sea lo más apta posible e incorporaremos nuevos miembros. Las campañas giran en torno a la aparición de los Borg, a quienes es primordial destruir para salvaguardar el futuro de las demás razas, pero también nos veremos envueltos en una guerra civil Klingon y lucharemos contra las intrigas perpetradas por el imperio Romulano.



¿Un serio rival para Star Wars: Force Commander?

El campo de juego es un espacio 3D correctamente salpicado con cúmulos de asteroides y nebulosas, algunas de ellas dañinas para los campos deflectores y otras aptas para ocultar una flota estelar completa. El jugador puede ver la acción desde lo alto para dirigir las unidades cuando atacan o construyen alrededor de estaciones y planetas mineros pero también es posible acercar la escena hasta que la nave más diminuta ocupe toda la pantalla, o elegir una vista cinematográfica que recuerde a las espectaculares escenas que podemos ver en TV, gracias a las bondades del engine en cuanto es capaz de producir asombrosos efectos de iluminación en tiempo real, como el resplandor de phasers y explosiones.



Si bien es mejor dirigir la trepidante acción desde lo alto, en una perspectiva 2D figurada, las naves se mueven -rotando y oscilando- en las tres dimensiones, para simular la elegancia de desplazamiento que caracteriza a las gigantescas naves de la serie. Hasta 60 de ellas, de las 30 diferentes entre acorazados, cruceros, destructores, naves de vigilancia, cargueros y constructores, pueden enfrentarse a un tiempo, aunque por lo general no habrá tantas, dependiendo de si es una misión táctica, de escolta o de ataque. Las unidades son mucho más resistentes que en los RTS clásicos.

Armada podrá jugarse en red de las formas habituales y no requerirá placa aceleradora de gráficos, pero sin ella nos perderemos los impresionantes efectos especiales incorporados al engine. ¡Es mejor que anoten este lanzamiento en sus cuadernos de bitácora!

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Electronic Arts / Microbyte
**INTERNET:** No hay información disponible
**FECHA DE SALIDA:** Comienzos del 2000
**DEMO:** No disponible
**CATEGORIA:** Acción / Arcades

# Need for Speed: Motor City

## O la nueva versión computarizada de las legendarias picadas por Lugones




**Por Martín Varsano**

**Tiempo atrás les habíamos comentado de nuestro asombro en la última exposición E3, al acercarnos al stand de Electronic Arts y ver a varios empleados de la empresa ataviados con ropa de mecánico, mostrando a los incrédulos asistentes un nuevo proyecto de la compañía bajo el ala de una de sus más poderosas franquicias: Need for Speed.**

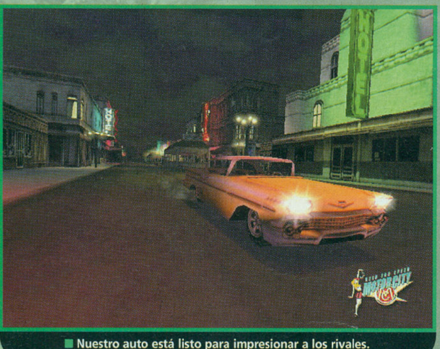
Motor City (éste es su nombre desde aquel lejano mes de Mayo) era una promesa que recién comenzaba a gestarse, pero los que pudimos ver ese pequeño embrión en la exposición supimos el potencial que tenía, sólo había que darle tiempo para que la cosa tomara fuerza.

Meses después, les hemos preparado este informe que demuestra cuáles serán las características principales del título, con unas fotos que hablan por sí solas de los increíbles gráficos (la gente de Electronic Arts estrena en el Motor City un nuevo engine, que seguramente termine siendo la base del Need for Speed 5) de este arcade de "picadas virtuales". ¿Quieren saber más al respecto? Abróchense los cinturones entonces...



### Una visión retro

Para comenzar, la gran diferencia entre Motor City y el resto de la saga Need for Speed es que en esta ocasión no estaremos al volante de bólidos como el Lamborghini Diablo o el Porsche Carrera, sino que nos veremos transportados en el tiempo para conducir clásicos (cuarenta en total) como el Corvette Stingray de 1963, el Pontiac GTO de 1966, la Cupé Ford de 1932, el Chevrolet Sport Bel-Air de 1957 o el Mustang Boss de 1970. Como pueden ver, la clase de autos que ahora consideramos "irrompibles" esos a los que uno podía meter mano sin miedo a quedarse con una pieza que nunca más tendrá cabida en el motor, y no las latas modernas, que con un golpe se desarman dejándonos con el asiento y el volante sentados en el piso de la Avenida Libertador. En síntesis: El sueño de los fierreros clásicos.



Nuestro auto está listo para impresionar a los rivales.

### ¿Hacemos una picada?

El otro cambio importante en la mecánica de juego de Motor City es que el principal atractivo del juego es la opción de realizar "picadas" contra otros jugadores, apostando dinerillo en el intento. O sea: El sueño

de todos los que alguna vez transpiramos con el clásico "Street Road". Algo así como las clásicas (y prohibidas) picadas que se suelen hacer en la Lugones, pero sin poner en riesgo la vida de nadie.

Las picadas son de las cortitas, en donde tendremos que poner a prueba nuestros reflejos para una salida impecable, y tener un motor envidiable (pero de eso hablaremos más adelante). También existe la opción de carreras en circuitos a través de la ciudad (13 en total), recorriendo hasta el último recoveco de "Motor City".

## Pasáme la llave de tuercas

Hasta acá la cosa viene interesante, pero el aspecto que hará brillar a este nuevo arcade de Electronic Arts es la posibilidad de modificar nuestro auto en casi todos los aspectos. Los jugadores van a poder cambiar el motor, cilindros y caja de cambios, entre otras mil opciones disponibles. ¿Sienten que su "bebé" no está decorado según los dictados de la moda? Entonces preparen el spray de "rojo furioso" y agréguenle un par de accesorios (algún escudito con una calavera en llamas, por ejemplo), y serán el terror del asfalto. ¿No es suficiente? ¿Y qué les parece hacerlo convertible con un par de clicks del mouse? Ahora sí estamos listos para hacerles morder el polvo a nuestros pobres contendientes.



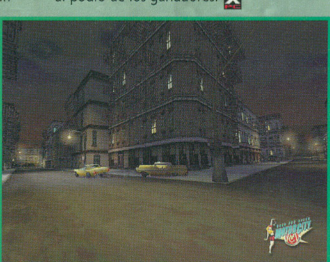
La opción más interesante en Motor City es la posibilidad de modificar nuestro auto completamente.

## ¿Te sobran unos dólares?

Me imagino que muchos de ustedes, especialmente los fanáticos de los autos ya se estarán babeando con todo lo que hemos contado hasta el momento. Pero aún hay más, adoradores del cromo y el olor a nafta.

En Motor City no se corre por el honor, o por humillar a los oponentes: Se corre por el contante y sonante. El sistema de manejo de dinero nos brinda en el comienzo una cantidad de dólares limitada, y será nuestra responsabilidad buscar un auto que se adapte a nuestras necesidades. Lo más probable es que de entrada nuestro vehículo sea una cacharra inmunda, con algunos golpes y un trabajo de pintura lamentable; dependerá de nuestro desempeño en las carreras poder conseguir más presidentes muertos para mejorar el aspecto interno y externo del auto. Si salimos victoriosos en nuestros desafíos, nuestra cuenta bancaria crecerá considerablemente, pudiendo "meter mano" al coche para dejarlo hecho una pinturita. Por último, las carreras podemos hacerlas contra los oponentes de la computadora, y cuando juntemos coraje, será el turno de internarnos en la red de redes para ver qué hábiles somos recorriendo las calles de la ciudad a toda velocidad.

Si tenemos en cuenta la escasez de títulos de este tipo en la actualidad, podríamos decir sin ver al Motor City que Electronic Arts tiene la mitad de la carrera ganada. Pero ahora que pudimos vislumbrar todo lo que la empresa se ha propuesto introducir en el juego, y la promesa de una interacción en internet sin precedentes (ver recuadro), sabemos con certeza que el Need for Speed: Motor City subirá sin dificultades al podio de los ganadores.



## La mejor comida está en el Café de Roxie

El hecho en sí de poder enfrentar a diferentes oponentes para tener el auto más alucinante de nuestro mundo virtual es lo suficientemente prometedor como para no dejar pasar a Motor City. Pero lo que más nos sorprendió es la posibilidad de realizar desafíos a través de internet, en una comunidad que Electronic Arts intentará crear.

En estos lugares, además de correr contra oponentes de todo el mundo (quitándoles el tan preciado billete para nuestros arreglos en el auto), los jugadores podrán visitar lugares como el Café de Roxie o Sal Drive's In, en donde podremos mostrar nuestro móvil con los últimos aditamentos, charlar con otros "pisteros", o relajarnos y escuchar nuestra música favorita. Un consejo: Si me encuentran en el Café de Roxie y quieren desafiarme, ¡vayan preparándose psicológicamente para entregar los verdes!



**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Stormfront Studios / SSI
**INTERNET:** No hay información disponible
**FECHA DE SALIDA:** Fines del 2000
**DEMO:** No disponible
**CATEGORIA:** Aventuras / RPG

# Pool of Radiance

## ¿Será este nuevo juego de rol el regreso triunfal de SSI a un mercado tan exigente? ¿O será otra desilución?

**Por Martín Varsano**

**Al escuchar el nombre del Pool of Radiance no pudimos hacer otra cosa que reprimir un escalofrío por la espalda, evocando miles de tardes (y noches) en las cuales nos pasábamos frente a nuestra Commodore Amiga desentrañando los misterios de los clásicos de SSI.**

Y no se engañen: El escalofrío no es por evocar malos momentos, sino sensacionales partidas Multiplayer que duraban hasta que despuntaba el día, y uno tenía los ojos achicharrados por los rayos catódicos.



Seguramente muchos dirán que en esa época el Multiplayer no existía, pero están equivocados. Sólo era necesario un lápiz y un papel, y mientras uno manejaba a los personajes, el otro dibujaba los intricados mapas en una hoja cuadriculada. ¡Eso era trabajo en equipo!

Lamentablemente, luego de esa exitosa seguidilla de exitosos RPG (el ya nombrado Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Champions of Krynn, para nombrar algunos), la calidad de los títulos de SSI se vino en picada, y la compañía perdió la licencia, que pasó a manos de Interplay.

Por el lapso de casi un año, Mindscape (dueños de SSI) estuvo negociando con Wizards of the Coast para recuperar la licencia. Este esfuerzo ha permitido que al año entrante esté disponible este nuevo Pool of Radiance, y según pudimos enterarnos, SSI tiene planes para recuperar el trono de los juegos de rol.




Yo pediría permiso para entrar. ¡Estos dragones tienen un caracter!

## De vuelta al hogar

Pool of Radiance II (un título tentativo, ya que por el momento la compañía está abocada al progreso del juego) comenzaría en New Phlan, la misma ciudad en donde comenzaba nuestra aventura en el juego original. Pero ciertos acontecimientos nos llevan hasta Myth Drannor, las ruinas de lo que alguna vez fue un poderoso reino élfico. El lugar ha sido abandonado por cientos de años, y en ese tiempo la maldad se ha apoderado de lo que alguna vez fue una tierra bendecida por los dioses. La ciudad es una de las locaciones más conocidas dentro de Forgotten Realm (el mundo donde se desarrollan todos los acontecimientos, basado en el juego de rol de mesa), por lo que los diseñadores están basando gran parte de los enemigos que enfrentaremos en el juego en los personajes originales del set. Es más, el parecido no termina ahí, ya que los dibujantes se están inspirando en las ilustraciones de los libros, para que todo sea idéntico, inconfundible para los fans.




Las reglas de juego serán muy similares a las de antaño, respetando en esta ocasión las modificaciones hechas a la segunda edición de Advanced Dungeons & Dragons, pero con una calidad gráfica realmente impresionante, similar a la que encontramos en títulos como Baldur's Gate. Una feliz noticia para todos los nostálgicos que desean revivir viejas aventuras, sin tener que instalar un juego preparado para 16 colores, y que en las máquinas actuales corre a velocidades endemoniadas.

El título estará disponible para fines del año 2000, y esperamos sinceramente que en esta ocasión SSI nos brinde un producto digno de sus RPG de antaño, que nos generaba un insomnio permanente, sólo curable cuando en la pantalla se leía "The End".

FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Murky Foot / Eidos Interactive / Unisel
**INTERNET:** www.eidos.com
**FECHA DE SALIDA:** Antes que el milenio (o el mundo) se termine
**DEMO:** En el CD2 de este mes
**CATEGORIA:** Acción / Arcades

# URBAN CHAOS

**¡Al parecer las profecías de Nostradamus eran ciertas y el fín del mundo se acerca! La gente está enloqueciendo, ¿y adivinen quién tiene que detener esta locura?**

Por Martín Varsano

**En el año 1999 y siete meses el gran rey del terror va a venir del cielo. Y traerá la vida al gran rey de los Mongoles. Antes y después, la guerra reinará - Nostradamus. Y sí, lo que ese viejo loco del medioevo decía parece que no era tan errado. Debe ser por su tan mentada profecía (la del fín del mundo en 1999) que la gente está enloqueciendo en todo el planeta... Pero al menos en Union City los pacificadores mantendrán el orden... Cueste lo que cueste.**

## El final

Obviamente muchos de ustedes estarán pensando que se nos ha movido la masa encefálica... De otra forma no encuentran sentido a lo descripto más arriba. Pero todo encaja, ya que la profecía de Nostradamus forma parte de la historia de Urban Chaos, el primer producto de la gente de Murky Foot, tres ex-empleados de Bullfrog que decidieron hacer las cosas a lo grande.

La trama del juego es la siguiente: La época es la actual, y se aproxima el fin del milenio. En el mundo el hambre, la guerra y los atentados son moneda corriente. En las ciudades más grandes del mundo, el caos acosa a los ciudadanos. Pero todavía existe una esperanza: Los pacificadores.

Según nuestras preferencias, podremos elegir a D'Arci o Roper. La primera es una policía experta en artes marciales y espionaje, y Roper es un policía de esos que vemos en el cine personificados por el gran Arnold, de los que gustan entrar a los tiros y después preguntar cuál es el problema.

A través de las 30 misiones que componen el juego, deberemos interactuar con una ciudad "viva", llena de gente ordinaria de la cual podremos obtener información y armamento, ambas cosas válidas para poder seguir vivos en este mundo caótico.





## D'arci, come out and play...

Nuestro objetivo final será enfrentarnos al "Culto del Milenio", y a un semi-Dios que se le ocurrió aparecer en un momento tan poco propicio como éste. Obviamente, para llegar al escondite final de estos cultistas, deberemos recorrer en el transcurso de las misiones diferentes locaciones de Union City (algo similar a las inmediaciones de Plaza Miserere de noche), dándole una paliza a diferentes pandillas, mientras investigamos las razones de este caos generalizado. Lo que nos pareció espectacular es que los programadores prometieron que muchas de las pandillas estarán basadas en las que poblaron el film de 1983 "1990: The Bronx Warriors". Una elección súper acertada, a nuestro parecer. Todavía está en nuestra cabeza el repiqueteo de botellas, instando a la pandilla contraria a "salir a jugar".

Algo muy importante en el desarrollo del juego es el comportamiento de los dos personajes que nos tocarán en suerte. Como habíamos mencionado anteriormente, D'arci es experta en las









## Texturas "Crinkle"

Si hay una cosa de lo que la gente de Murky Foot está orgullosa es de su sistema de texturas "Crinkle". Como pueden notar en las fotos que se encuentran más abajo, el sistema permite superficies más complejas, con un "efecto 3D" notable.

El secreto es la utilización de una textura con sombras, que al ser aplicada en los polígonos permite tener una sola imagen para todos los polígonos, en vez de una textura para cada uno. Esto, que parece una pavada, ha permitido simplificar la cantidad de texturas finales, además de otorgarle a las superficies un acabado mejor.

Según nos comentaron los programadores, este tipo de texturas se pueden desabilitar, en el caso de que no contemos con una máquina suficientemente poderosa como para soportar una cantidad mayor de polígonos en la escena. No cabe duda que el cambio vale la pena...



Sin "crinkle"



Con "crinkle"

artes marciales y el espionaje, así que será la más apta para movernos sigilosamente, quebrando cuellos sin ser detectados. Por el otro lado, Roper es el indicado para entrar a los tiros, ya que su adicción a las armas pesadas es conocida en toda la ciudad (un caso similar a nuestro Director de Arte, Gastón). Aunque la elección de los personajes está preseleccionada por el juego en una gran parte del juego, en algunos casos podremos optar a quién queremos controlar. Por eso es tan importante ver la situación de la misión.

## Si te portás bien hay postre

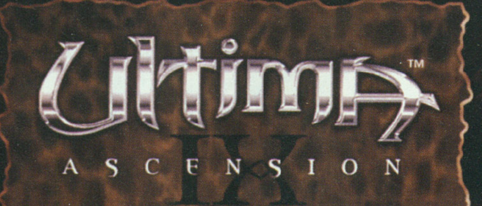
Contrariamente a lo que se puede pensar en un juego de estas características, en el Urban Chaos se premiará el correcto uso de la violencia ¿Cómo? ¿Otra vez se le ha movido el cerebro al muchacho? No, dejen que les expliquemos cómo es la cosa: El juego premiará a los que no anden a los tiros como locos. Recuerden que la ciudad está llena de gente inocente, por lo cual no es recomendable tener predilección por mantener el gatillo apretado sin cesar. Si somos buenos policías (ayudando a los otros hombres de la ley, o protegiendo a los inocentes) vamos a recibir promociones y premios. Por el contrario, si en nuestra carrera loca contra los pandilleros dejamos un tendal de víctimas para que la morgue junte, la policía local se encargará de dejarnos un tiempo a la sombra, para que recapacitemos sobre nuestras acciones. Y lo de carrera loca no está de más, ya que la gente de Murky Foot prometió que podremos conducir los más variados vehículos, y tal vez incorporen alguna persecución para nuestro deleite. Algo así como "Lara Croft manejando en el Midtown Madness".

## Una ciudad en ebullición

En un juego como el Urban Chaos el diseño de los niveles y sus componentes es escencial, y por lo que se puede ver en los gráficos, los programadores están realizando una labor impecable. El engine del juego, que fue realizado por la compañía, permite los últimos adelantos tecnológicos (como luces de colores, niebla volumétrica, texturas de alta resolución, y hasta un sistema de colisiones dinámico que prometen dará que hablar). Pero el orgullo de los gurús de Murky Foot es el sistema denominado "Crinkles", del que hablamos con más detalle en el cuadro aparte.

## Devolvéme el portafolio

Como si todo lo mencionado anteriormente fuera poco, en la versión final podremos armar partidas Multiplayer de hasta 8 jugadores vía LAN o internet (por mplayer.com). Como era de esperarse no faltará el clásico Deathmatch, y una variante del Capture the Flag llamada "Capture the Briefcase". Sería ideal si se implementara un modo cooperativo, tan requerido por la mayoría de los jugadores, pero que últimamente viene faltando. Esperemos que el Urban Chaos no nos falle...




## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Origin Systems / EA / Microbyte
**INTERNET:** www.ea.com
**FECHA DE SALIDA:** Diciembre 1999
**DEMO:** No disponible
**CATEGORIA:** Aventuras / RPG

# Origin le pone broche de oro a una de las mejores series de juegos de todos los tiempos...

por Diego Bournot

Tras varios años de desarrollo, el noveno juego de la serie Ultima se encuentra próximo a ver la luz. La gente de Origin ha declarado que Ultima IX: Ascension será el título póstumo de la serie, a la vez que ha asegurado que este será el último juego que la empresa lance sólo para modo single-player. Más aún, este nuevo título, como juego de rol, enfrentará una fortísima competencia, como nunca antes ha experimentado la serie. Esta competencia está representada por el altamente anticipado Diablo II de Blizzard, y por Final Fantasy VIII de Square Soft, un juego que ha vendido más de tres millones de copias en su formato para consolas Playstation. Hoy en día, el ser un eslabón más de una cadena reconocida y exitosa no garantiza el éxito en si mismo, el mismo debe ser conquistado presentando un producto de calidad a una comunidad de usuarios que cada vez exige más de un juego a la hora de adquirirlo. Por tanto, para alcanzar ese éxito, Ultima IX: Ascension deberá ocuparse de un enorme contingente de fans que han ido creciendo ininterrumpidamente, y esperan algo mejor que la decepción que constituyó el lanzamiento a mediados de la década de Ultima VIII: Pagan. Al mismo tiempo deberá ser lo suficientemente accesible y atractivo para "enganchar" a nuevos usuarios de juegos de rol que no estén familiarizados con la serie.



## Britannia, 20 años después

Han pasado aproximadamente dos décadas desde la última visita del Avatar a Britannia, y tanto la gente como Britannia misma han cambiado. De la misma manera que la política y las condiciones sociales son propensas a invertirse y transformarse en la vida real, de la misma forma ha ocurrido aquí; pero los habitantes de Britannia no han olvidado al Avatar: sus logros anteriores viven en las tradiciones escritas y orales de los lugareños. Sin embargo, el Avatar retornará a su tierra sólo para comprobar que la historia no ha sido gentil con sus éxitos: las lecciones que enseñó a los lugareños a través de sus desinteresados y virtuosos actos han sido echadas en saco roto, o malinterpretadas en su mayor parte.

Por ejemplo, el Avatar descubrirá que la capital de Britannia, en una época una ciudad fundamentada en en la compasión y la buena voluntad, se ha transformado en un bastión de la clase alta y adinerada. El alcalde de esta ciudad ha decretado que los pobres y desamparados deben ser trasladados al sur, al pueblo de Paws, un acto que el justifica a si mismo y ante los ciudadanos como compasivo. La gente del lugar, argumenta el alcalde, ya no será molestada por los enfermos y débiles de salud. Y en cuanto a los pobres, deberán rehacer sus vidas en Paws, sin tener que contender con las pretensiones de una clase social superior. Sin embargo, no le llevará mucho tiempo al Avatar darse cuenta de que hay ciertas fallas en la lógica del alcalde que tornan sus medidas ineficentes en la práctica. Más aún, nuestro héroe descubrirá la cruel realidad: no sólo Britania ha cambiado, y no precisamente para mejor, en los últimos 20 años; sino que las ocho mayores ciudades del país han sufrido las mismas desviaciones, apartándose del buen camino y cayendo en la decadencia y la corrupción.

Obviamente, falta una pieza en el rompecabezas, y el siempre lleno de recursos Avatar no tardará en descubrirla: los antinaturales pilares de piedra volcánica, que se han elevado a través de la tierra, apuntando hacia el cielo, probablemente tienen algo que ver con los problemas de Britannia. De hecho, al contarlos, el Avatar notará que son exactamente ocho los pilares que se han alzado de la tierra, indicando que cada uno de ellos sirven como puntos focales para deformar las mentes de los habitantes de la comarca. Pero este nuevo descubrimiento, a la larga, no será más que el menor de los problemas que aquejan a la tierra natal de nuestro personaje.





por ese día, pero si le enseñamos a pescar, podrá comer toda su vida. Reconociendo este principio, el Avatar sabe que ésta, su última y más difícil misión, requiere métodos completamente diferentes para ser realizada con éxito.

## ultima y la tecnología 3D: un cambio de estilo

De la misma forma que el Avatar debe encarar la tarea de salvar su tierra desde un enfoque completamente distinto a los anteriores, Ultima IX: Ascension presenta su gesta desde un ángulo completamente distinto. El juego se desarrolla desde una perspectiva en 3D en tercera persona, lo cual constituye una mejora sin precedentes para una venerable serie en la cual su más consistente característica la constituía su perspectiva 2D arriba-abajo. Consecuentemente, su perspectiva se convierte en el punto más controversial de Ascension. Los fans de Ultima han discutido largamente desde que el capítulo final de la serie fuera anunciado años atrás, acerca de si este nuevo "look" del juego expresaría la épica visión de Britannia que la perspectiva 2D expresó en el pasado. Esto no podrá ser determinado claramente hasta que el juego esté terminado y la comunidad de fans de la serie se ponga de acuerdo al respecto.





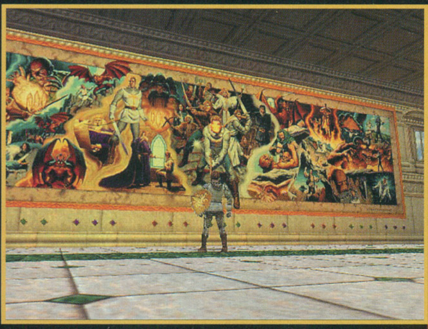
## el Avatar ayuda a quienes se ayudan a sí mismos

Claramente, los ocho pilares que están corrompiendo la moral de Britannia son trabajo del Guardian. El Guardián, aparecido abruptamente en Ultima VII, se ha convertido en el más terrible adversario que el Avatar ha conocido, revelándose como casi indestructible, omnipresente y poderosísimo. En Ultima VII, este malévolo ser ideó un plan para imponer su voluntad en Britannia socavando sus defensas desde adentro. Para ello, estableció una religión de apariencia benigna, llamada Fellowship. El Avatar eventualmente descubrió que la misma era una fachada que encubría los rituales necesarios para invocar la manifestación física del Guardián en Britannia, de tal forma que esta diabólica criatura pudiese reinventar la tierra a su deforme imagen y semejanza. Nuestro campeón logró desterrar esta religión y quebrar los planes del Guardian, pero su victoria fue solamente marginal, y de corta duración.

Esta vez, nuestro héroe deberá encontrar una solución permanente a este problema. De la misma forma, el Guardián parece tener un plan aún más maligno que el anterior para Britannia y su defensor. El destino no sólo de la tierra natal del Avatar, sino del mundo entero se halla en juego, pero esta vez el desafío es personal, y ninguno de los dos contendientes está dispuesto a rendirse sin ofrecer una dura pelea. De esta manera, Ultima IX: Ascension se transforma en la crónica de la más épica confrontación entre el Bien y el Mal ocurrida en esta larga serie, desde que un desconocido héroe hizo su aparición por primera vez para enfrentar al hechicero Mondain en el juego origina, hace casi 20 años.

No obstante, hace tiempo que Ultima ha dejado de ser un mero conflicto bien-vs.-mal. Al margen de que derrotar al Guardián será la tarea central de nuestro personaje en Ultima IX, de casi igual importancia para él será mostrar a la gente de Britannia los errores en los que ha incurrido y volver a colocarla en el sendero de la virtud. Pero aún esto no será suficiente: sabiendo que esta será su expedición final a Britannia, el Avatar no sólo deberá encaminar a su gente por la buena senda, sino que deberá ayudarlos a ayudarse a sí mismos, de tal manera que no vuelvan a cometer los mismos errores nuevamente. Es como el viejo adagio: si le damos un pescado a un hombre, comerá



El juego está repleto de detalles como este exquisito mural.

Ocurra lo que ocurra, está claro que la perspectiva en tercera persona de Ascension's posee sus ventajas: para empezar, permite que Britannia sea representada con un nivel de detalle sin precedentes. La visión del mundo, su arquitectura y color, es consistente con el estilo Victoriano de Ultima VII; pero la perspectiva 3D permite al Avatar examinar las cosas mucho más de cerca. Siempre ha sido el objetivo de cada juego de la serie Ultima presentar un mundo más intrincado y detallado que su predecesor, y Ascension continúa esta ambiciosa tradición mostrando a Britannia con un nivel de detalle no visto en la serie desde los juegos ultima Underworld de la empresa Looking Glass Studios. Excelentes transiciones entre grandes áreas, tanto en interiores como en exteriores, darán a Ultima IX las mismas sensaciones de continuidad y grandiosidad que han constituido una marca de fábrica de la serie desde 1990.

Similarmente, el Avatar podrá navegar a través de su entorno con la misma libertad que en el pobremente recibido Ultima VIII: Pagan. Pero a diferencia de Pagan, donde un salto en falso significaba la muerte, en Ultima IX el mismo tendrá los pies bien plantados sobre la tierra. Para poder hacer que nuestro personaje salte a algún lugar o trepe algo, necesitaremos dirigir el puntero hacia el sitio apropiado, y, si la maniobra es posible, el puntero aparecerá en verde, y el Avatar saltará al lugar escogido fácilmente. si el puntero es rojo, sabremos que el salto fallará. Este método elimina los elementos de acción de Pagan en favor del estilo tradicional de Ultima y prepara el camino para excitantes secuencias de acción que no demanden necesariamente unos reflejos felinos o el fatídico método de la prueba y el error.

## controlando al Avatar

Esta entrega de la serie tiende a eliminar muchas de las frustraciones que los jugadores experimentaron durante la pasada década, con miras a dos objetivos: hacer al juego más a la medida de los fans de la serie, y conseguir la aceptación de una nueva generación de seguidores. La perspectiva en tercera persona es un experimento que tiene en cuenta estos objetivos, y los controles y sistema de inventario del juego también son nuevos. Los juegos previos de la serie nos permitían guardar nuestro equipamiento en una especie de mochila, la cual pronto se convertía en un desorden en el que era difícil encontrar el item que buscábamos en el momento de acceder a ella. El sistema de utilización del inventario de Ultima IX toma elementos del excelente Diablo de Blizzard, y permite al Avatar guardar su equipo de una forma más organizada, gracias a discretos slots para cada item en posesión de nuestro personaje.

El Avatar también viste un cinturón de herramientas de 12 slots al que puede accederse presionando la correspondiente tecla de función. Estos slots pueden ser utilizados para colocar pociones mágicas, scrolls de hechizos, y otras cosas útiles, permitiendo al Avatar tener sus items más utiles a mano. El libro de hechizos de nuestro personaje y un mapa de Britannia también son fáciles de acceder con la interface, y si bien la misma no es intrusiva, podremos optar por poner cualquier parte de la misma en on/off.

En un esfuerzo por justificar la interface como parte del equipamiento del Avatar, el mismo recolecta sus posesiones, incluidas su mochila, cinturón y mapa, antes de partir hacia Britannia. Esta primera secuencia tiene lugar en la casa de nuestro héroe en la Tierra, y constituye un tutorial diseñado para familiarizarnos con el juego. No sólo aprenderemos a navegar utilizando el mouse y el teclado, sino también cómo utilizar las funciones de inventario del juego, mover y manipular objetos, y cómo luchar con armas de corto largo alcance. De la misma forma que trepar y saltar, el combate en Ultima IX no es complicado, tan sólo implica una función de ataque y una de defensa o guardia. Sin embargo, esto es suficiente para proveer variedad y diversión en la cantidad necesaria para mantener un sentido tangible de conflicto y desafío a lo largo del juego.



## espadas y hechizos

El Avatar podrá realizar cuatro tipos de ataque: una mano, a dos manos, a dos manos separadas (un arma en cada mano), y a distancia. Cada uno de estos tipos de ataque poseen cuatro niveles de apren-



dizaje que nuestro personaje puede adquirir a través de la práctica. Nuestro héroe puede aplicar estas habilidades a las armas tradicionales de Ultima, como espadas y alabardas, pero también puede utilizarlas con ciertas armas mágicas, incluyendo las mortales espadas de cristal encantadas, introducidas en Ultima V.



Por supuesto, la eficiencia en combate es sólo uno de los caminos que el Avatar puede tomar; como siempre, podremos evadir el combate por completo. Tambien podemos elegir convertir a nuestro caracter en un eficiente usuario de la magia. La gran mayoría de los viejos hechizos de Ultima retornan en Ascension, junto con nuevas y poderosas adiciones, una de las cuales es capaz de invocar una mortal lluvia de meteoros para destruir a un oponente. Antes de que un hechizo pueda ser invocado, el Avatar debe ser experimentado en el círculo de eficiencia de ese hechizo, y el mismo debe estar anotado en el libro de hechizos de nuestro caracter. Este método requiere una cierta cantidad de pasos, luego de los cuales el hechizo puede ser utilizado repetidamente desde la piscina de maná del Avatar. Este refinado método de invocación de hechizos retiene la tradicional profundidad de lsistema de magia de Ultima, pero elimina el frustrante manejo de inventario y ordenamiento de reagentes que fue necesario en los últimos capítulos de la serie.



Nuestro personaje conoce ciertos hechizos inmediatamente, incluyendo uno que invoca una pequeña corriente de aire que puede mover objetos a distancia, y otro que extingue con agua llamas de pequeño tamaño. Estas habilidades menores serán valuables aliados en su solitaria misión, debido a que le permitirán manipular el entorno en formas más allá del poder de los mortales. A su vez, el Avatar podrá realizar determinados rituales durante su gesta. Estos son hechizos más elaborados que recuerdan a la complicada brujería de VIII: Pagan, los cuales implican la colocación de velas y reagentes sobre el punto focal. En Ascension, el Avatar tendrá que realizar rituales no sólo para poder anotar hechizos en su libro de magia, sino también para desarmar los malignos pilares que corrompen Britannia, y para otros fines que aún no conocemos. Ya sea que elijamos el camino de las armas, o el de la magia, o un camino entre ambos, es una decisión que nos corresponde a nosotros, algo que es familiar a todos los fans de la serie Ultima.

## conclusión

Es natural para este nuevo Ultima -el primero en varios años- hacer un esfuerzo para convocar una nueva legión de seguidores, especialmente teniendo en cuenta el éxito de Ultima Online. Y también lo es con cierta reluctancia que los fans de larga data de Ultima deberán aceptar las mecánicas de juego convencionales de la serie, y su ahora familiar perspectiva 3D en tercera persona. Pero como en cualquier Ultima, una primera impresión de Ascension no deja ver su verdadero tamaño y complejidad, y hacer un juicio del juego basado sólo en sus gráficos, o incluso en reportes preliminares como este, es casi con seguridad un error; debido a que lo que permanece sin ser visto aún, y que es imprescindible para el éxito del juego, es el hecho de si todas estas características, caracteres y elementos de la historia se combinan en una coherente e inolvidable historia como los juegos anteriores de la serie.

Esto debería ocurrir. Ascension toma muchos de sus elementos de Ultima V, el juego considerado por muchos fans como el mejor de la saga, por su historia moralmente ambigua y su construcción no lineal y de final abierto. El juego que nos ocupa también atará todos los cabos sueltos de la serie, incluyendo cualquier interrogante remanente respecto de la naturaleza del Guardián, y, presumiblemente, el propio destino del Avatar como salvador de Britannia. Ultima IX es por cierto un proyecto sumamente ambicioso desde un punto de vista técnico, pero sus intenciones son aún más grandiosas como un proyecto diseñado para atar en el mismo paquete cada juego que vio la luz antes que él. Dados los hechos, es difícil no estar excitado acerca del inminente lanzamiento de Ascension: incluso el más escéptico fan de Ultima debe reconocer que el diseñador y fundador de Origin, Richard Garriott, nunca dejaría terminar esta serie única sin un final esplendoroso...





# Preview Interactivo

## Halo

Por Fernando Brischetto

**FICHA TECNICA**

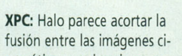
- **Compañía: Bungie Software**
- **Distribución: Bungie Software**
- **Fecha de salida:**
  **Demo: No está disponible**
  **Completa: Primavera del 2000**
- **Internet: www.bungie.com**

**Cuando vimos por primera vez HALO en acción (ustedes lo habrán podido hacer en el video que acompañaba al CD de nuestro número anterior) quedamos verdaderamente sorprendidos. Y no era para menos. El juego tiene toda la pinta de ser la próxima revolución en el vertiginoso mundo de los arcades en 3D en tercera persona. En esta entrevista exclusiva con Doug Zartman de Bungie te contamos por qué este juego puede romper con todo lo conocido en calidad gráfica, y por qué dejó con la boca abierta a periodistas de todo el mundo. Además explicamos las razones por las que podría ser uno de los mejores juegos del 2000. Algo que aunque suena futurista esta tan solo a unos meses de distancia...**

**XPC:** ¿Qué es HALO y qué significa su nombre?
**DZ:** Halo es un juego de acción y ciencia-ficción épico en tercera persona. El "Halo" del título se refiere a un vasto mundo artificial en forma de anillo y que es el escenario de una especie de guerrilla entre el jugador (una unidad militar humana), y una impresionante fuerza alienígena. Sin embargo, debo remarcar que más allá de que el mundo tiene forma de anillo, ni la historia, los personajes o la acción tienen que ver con las excelentes novelas de Larry Niven.

**XPC:** ¿Cuánta gente está involucrada en el proyecto, quiénes son y cuánto tiempo llevan creando el juego?
**DZ:** HALO ha estado en desarrollo por más de dos años, exactamente desde que completamos Myth: The Fallen Lords, en Noviembre de 1997. Este es el segundo título de Jason Jones, el diseñador de juegos creador de Myth y el popular (en la Macintosh) Marathon. El tiene un equipo de cuatro programadores, cuatro artistas gráficos, un diseñador de niveles y un productor.



**XPC:** Halo parece acortar la fusión entre las imágenes cinemáticas o animaciones con el juego o engine propiamente dicho. ¿Cómo ha sido la respuesta de los medios y los usuarios? Mayormente escéptica o...
**DZ:** Nuestras demostraciones en vivo comenzaron con el trailer que ustedes han visto, y la mayoría de las personas asumía que se trataba de una escena pre-rendereada (por ende, nojugable), como las que comúnmente preceden a los juegos de acción. Luego cuando el trailer terminaba y veían que todavía permanecían ahí, que se podían mover libremente por él, haciendo flamear la bandera de Bungie o subiéndose a un jeep o a cualquiera de los vehículos de los aliens. Para lentamente darse cuenta de que lo que acababan de ver no era una simple "animación" sino que estaba rendereado en tiempo real por el engine. Ahí es donde se producía el momento mágico. Todos se quedaban con la boca y sus ojos abiertos, y luego era automático. Comenzaban a maldecir y a reírse de ellos mismos... es una gran experiencia mostrar HALO a un "jugador" por primera vez. Hasta los periodistas más exigentes, desde los editores de las revistas más exigentes hasta los especialistas del New York Times, gente que ha visto cada uno de los juegos más importantes en el momento de su presentación, quedaban literalmente paralizados del asombro. No me sorprende que la gente que ve el trailer sea escéptica, pero cuando lo vean en vivo, entenderán por qué la prensa está tan asombrada.

**XPC:** Las fotos del juego que obtuvimos hasta el momento son todas en tercera persona. ¿Existe alguna opción de incluir una vista en primera persona o está planeado incluirla en el futuro?
**DZ:** HALO está siendo diseñado como un juego en tercera persona, pero no hay razón por la cual no se pueda ver desde otros puntos de vista como el de en primera persona. Hay muchas opciones dentro del diseño que están













siendo probadas. Pero definitivamente queremos que el jugador vea a su personaje dentro del ambiente del juego. Que vea su armadura chamuscada por una explosión cercana o simplemente caminando. El jugador perdería mucho de la ambientación si sólo se pudiera jugar en primera persona.
Te aclaro esto: cualquiera que piense que un juego en tercera persona no puede ser tan intenso o profundamente inmersivo como los de 1ra. persona van a cambiar de parecer con HALO.

**XPC:** ¿Qué tiene el engine que lo hace verse tan bien? ¿Cuáles son sus principales características?
**DZ:** Hay mucha tecnología de avanzada en HALO. Una de las más obvias es "inverse kinematics", que básicamente hace que las partes



del cuerpo se muevan de forma realista en respuesta a las fuerzas que actúan sobre él (como la inercia en el cuerpo del personaje cuando un vehículo clava los frenos, o los brazos que se retraen con un arma que "patea"), y la de "multipass texturing". Cada objeto en el mundo del juego tiene al menos dos capas de mapeado de texturas, y unos cuantos tienen cuatro o más. La superficie brillante de un vehículo alien es un buen ejemplo del beneficio del "multipass texturing".

**XPC:** En el "trailer" se puede ver que el movimiento de los jeeps es muy suave. Es evidente que le están dando una atención primordial a la física del juego...
**DZ:** Absolutamente. El equipo de desarrollo está obsesionado por lograr un alto grado de perfección y sé esta asegurando cubrir todos los detalles. Queremos que el juego sea muy real, y un modelo de física adecuado es la clave.

**XPC:** ¿Bajo qué género definirías al juego? ¿Pura acción?
**DZ:** Hay varios elementos de varios géneros fuertemente involucrados, el desarrollo de los personajes como en un RPG, la exploración de un inmenso mundo como en una aventura, además de tácticas y estrategias, pero el corazón del juego esta en la acción.

**XPC:** ¿HALO está dividido en niveles, misiones? ¿Tiene algún objetivo principal o solamente deberemos abocarnos a terminar cada nivel?
**DZ:** Una de las cosas más especiales y únicas sobre HALO es que es no lineal. No hay niveles, estamos haciendo todo lo que podemos para eliminar la más mínima interferencia en el curso de la jugabilidad, y eso significa deshacerse de cualquier "desconexión" entre niveles, límites alrededor del ambiente de juego y texto que aparezca en la pantalla. Nunca se le dirá al jugador "Han terminado el nivel X, procedan al nivel Y". En cambio, tendrán completa libertad para luchar contra los aliens, en un mundo de juego muy dinámico, mientras lo van recorriendo.

**XPC:** ¿Podemos elegir entre humanos y aliens?
**DZ:** En el modo de un solo jugador jugás como humano solamente, pero en modo multiplayer podés elegir de qué lado jugar, tanto humanos como aliens.

**XPC:** ¿Hablando de modos multiplayer? ¿Tiene alguna opción para juego cooperativo? ¿Se podrá jugar por LAN y por Internet?
**DZ:** El juego está siendo diseñado para que la lucha en equipo cooperativo sea óptimo, donde varios jugadores podrán luchar juntos, pero también se puede jugar el clásico modo deathmatch. Sí, será compatible vía LAN e Internet, este último modo en una futura versión de nuestro sitio Bungie.net.

**XPC:** Contanos algo sobre el soporte gráfico del juego. ¿Corre bajo Direct3D y Glide solamente o piensan sumar OpenGL? Asumimos que sólo funcionará en máquinas con una placa 3D, ¿es esto correcto?
**DZ:** En este momento el engine de HALO corre bajo Glide, D3D y OpenGL, aunque seguramente agregaremos más en el futuro. Sobre lo de las placas, están en lo cierto, el juego requiere sí o sí de una placa 3D.

**XPC:** ¿Cuál es la mejor opción para que el juego se vea bien en este momento? ¿Direct3D en 32bits de color o Glide?
**DZ:** El juego utiliza de manera excelente los 32 bits de color (un periodista nos dijo que era la primera vez que creía que los 32 bits hacían la diferencia), pero estoy seguro que las posibilidades de las placas 3D serán muy diferentes para cuando el





juego finalmente salga a la venta.

**XPC:** Más allá de la calidad de los gráficos, ¿están trabajando en unos buenos efectos de sonido para completar la experiencia?
**DZ:** Sí, el juego hará un uso eficaz de los efectos de paneo 3D, lo cual significa que podrás escuchar las explosiones según tu posición o "sentir" un avión cuando pasa por sobre tu cabeza, así como también sonidos ambientes como cascadas, insectos o viento.

**XPC:** Hablando del sonido, ¿la música estará en pistas de audio o algún tipo de compresión (¿Mp3?)?
**DZ:** Ya que nuestros juegos se concentran siempre en hacer sentir a la persona que está en un ambiente, o sea, inmerso en él, nunca incorporamos música durante el juego (a no ser que haya una radio o algo cerca en el ambiente donde se esté desarrollando la acción).

**XPC:** Contanos un típico nivel u objetivo del juego.
**DZ:** Alguno de los objetivos puede ser adquirir vehículos y armas alienígenas, explorar instalaciones subterráneas, destruir bases de los aliens, prácticamente cualquier cosa que el jugador decida que es necesario hacer.

**XPC:** ¿Los jeeps que están en el trailer pueden llevar más de un jugador arriba? Sería muy interesante para jugar en modo cooperativo.
**DZ:** Sí, es una opción primordial del modo multiplayer, el uso cooperativo de los vehículos. Un jugador que sea buen conductor puede manejar el jeep, mientras que otro más apto con las armas puede ser el artillero, y un tercero puede usar una escopeta con lanza cohetes. Es posible (en el modo de un solo jugador), conducir el jeep y disparar al mismo tiempo, pero tres trabajando en equipo es mucho más efectivo y divertido.

**XPC:** ¿Cuál es la mejor opción para que el juego se vea bien en este momento? ¿Direct3D en 32bits de color o Glide?
**DZ:** El juego utiliza de manera excelente los 32 bits de color (un periodista nos dijo que era la primera vez que creía que los 32 bits hacían la diferencia), pero estoy seguro que las posibilidades de las placas 3D serán muy diferentes para cuando el juego finalmente salga a la venta.

**XPC:** Los rumores indican que el mundo de HALO es realmente inmenso, algo así como 10000 Km. de superficie ¿Es verdad?
**DZ:** El anillo en sí mismo tiene 10000 km. de diámetro, pero obviamente podés ocupar solo pequeñas secciones del mismo en un solo momento. El jugador puede ir donde quiera, interiores, exteriores, bajo el agua, por el aire...

**XPC:** ¿Cuál fue la máquina usada para mostrar el juego en acción?
**DZ:** La máquina fue una Macintosh G3 de 400 Mhz, 128 MB de RAM, y una placa de video Voodoo 3.

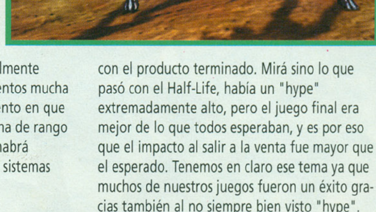
**XPC:** Con los sistemas de estos días, ¿es posible correr el juego a una velocidad decente?
**DZ:** Nuestra máquina estándar de prueba es una Pentium III de 500 MHz, placa de video TNT 2 Ultra, 128 MB de RAM. Una máquina realmente poderosa, pero que en estos momentos mucha gente ya tiene y que para el momento en que HALO esté a la venta será un sistema de rango medio, aunque de todas maneras habrá opciones en el juego para jugar en sistemas más lentos.

**XPC:** ¿Cuánto falta para que el juego esté completo?



**DZ:** Hacemos juegos en tres etapas, primero el ambiente y el engine, luego el juego multiplayer, y después el de un solo jugador. En este momento comenzamos con la parte multiplayer, por lo que tenemos casi la mitad del juego completo.

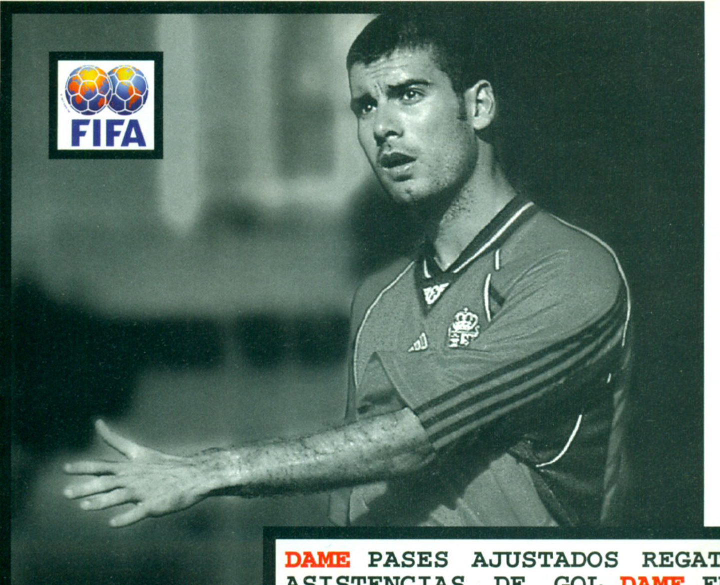
**XPC:** ¿No temen que la gente espere demasiado del juego y que la expectativa o hype, que se está creando alrededor de HALO le juegue en contra cuando el juego finalmente este disponible? Como ya sabrán, hay gente que es escéptica con respecto al juego, como pudimos comprobar en la misma nota de aclaración que pusieron ustedes en el sitio web de HALO. (http:\\halo.bungie.com)
**DZ:** No, no tememos por eso. La expectativa o hype es solo negativa si el juego final no está a la altura de ella. La única manera de hacer un éxito rotundo con los juegos es que se genere una expectativa bien alta, y luego excederla



con el producto terminado. Mirá sino lo que pasó con el Half-Life, había un "hype" extremadamente alto, pero el juego final era mejor de lo que todos esperaban, y es por eso que el impacto al salir a la venta fue mayor que el esperado. Tenemos en claro ese tema ya que muchos de nuestros juegos fueron un éxito gracias también al no siempre bien visto "hype".

**XPC:** Finalmente, ¿planean sacar una demo antes que el juego este disponible, o quizás mostrarlo a todo el mundo en la próxima E3? ¿Tienen una fecha aproximada para la salida del juego?
**DZ:** Sí, habrá una demo, y estaremos mostrando el juego públicamente en la E3 de año que viene. Esperamos sacar el juego en la segunda mitad del año 2000.

**XPC:** Muchas gracias Doug. La espera será larga pero pensamos que realmente valdrá la pena.

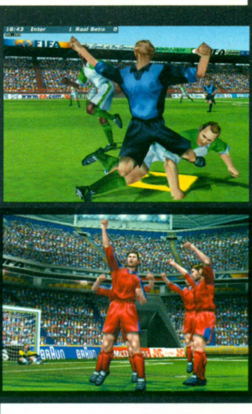






**DAME** PASES AJUSTADOS REGATES INCREIBLES ASISTENCIAS DE GOL **DAME** ENTRADAS DURAS REMATES IMPARABLES PARADAS DE OVACIÓN **DAME** VOLEAS IMPOSIBLES GOLES DECISIVOS GRITOS DE EMOCIÓN **DAME** ESPECTÁCULO **DAME** FÚTBOL **DAME** FIFA






it's in the game™




Distribuido por




Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

# Galería de imágenes

COMPAÑIA: 3DRealms / GT Interactive
DISTRIBUYE: Edusoft

## Duke Nukem Forever

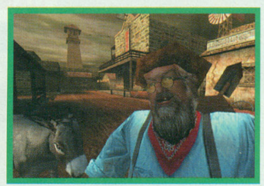
DESCRIPCION

¡Pocos juegos son tan necesitados con DNF! Uno lo espera con ganas, sabiendo que falta cada día menos para revivir las aventuras del bruto de Duke. El momento se acerca y nosotros teníamos ganas de adelantarles algunas de las mejores imágenes que 3D Realms dio a conocer acerca de su nene mimado.

Como ustedes recordarán, luego del éxito indiscutido de Duke Nukem 3D, que llegó a rivalizar en jugabilidad con el primer Quake, todos nos quedamos hirviendo por más. Cuando DNF fue anunciado, se dijo que utilizaría el engine del malogrado Prey; tiempo más tarde, Duke se mudó al engine de Quake II, y poco después al de Unreal, ocasionando que la salida del producto se retrasara mucho más de lo previsto. Ya pasó un año completo y, siguiendo la tradición, Duke acaba de mudarse otra vez de engine, esta vez al de Unreal Tournament, con el fin de aprovechar su mayor robustez del código de comunicaciones. Este cambio no provocará mayores demoras, dijo Duke, mostrando su nueva pinta basada en animación esqueletal segmentada y captura de movimientos... Así las cosas, el gringo viene acompañado por una tremenda supermodel llamada BombShell, su equivalente femenino en astucia y malos modales, que seguro va a darle unos cuantos dolores de bocho. La acción es en un remedo virtual de Las Vegas, donde podremos conocer algunos de los casinos, hoteles y tugurios más despampanantes del mundo, y también en los pueblos rurales que se levantan en el desierto. Hay de todo, además: podremos conducir vehículos, danzar en las discos, tendremos armas originalísimas y mucha, pero mucha diversión mientras combatimos las peores pesadillas extraterrestres y, de paso, tratamos de conquistar a la terrible chica del traje de cuero negro ajustado.

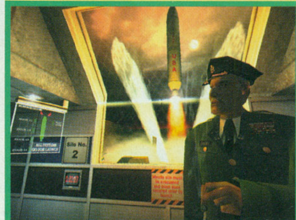








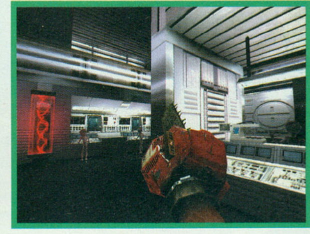




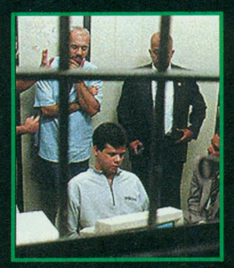









## MAS LOCO QUE UNA CABRA



Mientras preparábamos esta Galería de Imágenes, nos quedamos shockeados al enterarnos de que el individuo que aparece en la foto más arriba, llamado Mateus da Costa Meira, de 24 años, entró a un cine queriendo copiar una escena del Duke Nukem 3D, matando a tres personas e hiriendo a otras ocho, en uno de los shoppings más grandes de San Pablo.

Los que conocen el juego (casi todos, suponemos) recuerdan el escenario en donde podíamos entrar al cine; primeramente al baño, y después al hall de entrada y la sala de proyección. Bueno, al parecer este muchacho (al que le faltan algunos tornillos) realizó acciones similares, emulando al juego: Entró al baño, disparó contra los espejos, y luego se fue derechito a donde estaban los espectadores, disparando 50 veces contra la gente que estaba en la sala, matando a tres personas e hiriendo a ocho más.

De acuerdo con los dichos de la policía, Mateus fue detenido por la seguridad cuando intentaba recargar el arma.

Obviamente nosotros (al igual que todo el mundo) repudiamos el hecho, porque gente "tocada" como este pibe hacen quedar mal a la comunidad de jugadores, que ven el hecho de jugar como uno de sus pasatiempos favoritos. Este tipo de cosas no pueden pasar...



# QUAKE III ARENA

## La demoledora llegada del rey de los arcades 3D

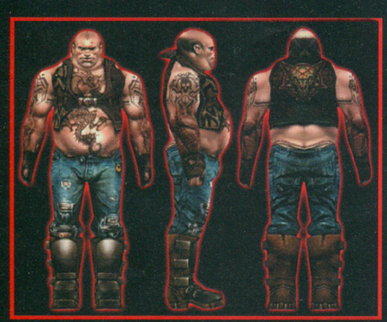
**¿Qué es Quake? Principalmente, un fenómeno de masas. Una locura capaz de provocar un tsunami con cada nueva encarnación. La llegada del rey de los arcades 3D mueve millones y desata una fiebre de consumo en el público difícil de superar por otra pieza de software de entretenimiento. Durante los primeros días su presencia roja absorbe al resto de la industria en un torbellino de expectativa. Esta es la tercera vez que id Software presenta una novedad en la línea evolutiva de Quake. Y todo está temblando como en el peor de los terremotos.**

**Por Durgan A. Nallar**




Casi una religión. Los seguidores de los productos de id Software pertenecen a todos los estratos de la sociedad, a cualquier clase, a todas las edades, hombres en su mayoría, pero también mujeres, que a cada segundo son más. ¡Hasta nuestras mascotas miran asombradas las imágenes vertiginosas que muestran los monitores en una partida de Quake! Con cada nueva versión del más popular de los FPS (First Person Shooters, como se denomina en específico a este género en los Estados Unidos), cientos de miles de computadoras son actualizadas o adquiridas a nuevo con el único fin de poder ejecutar el software del juego a mayores resoluciones y cantidad de colores. El equipo de id Software es consciente de esto, pero no por ello deja de empujar la tecnología siempre un poco más lejos. Algunos se muestran ofendidos por esta actitud y se niegan a gastar en nuevos componentes para su máquina; pero aunque protesten y traten de concentrarse en otros géneros, o sigan pegados a los servers de Quake II, no pasará mucho tiempo antes de que corran a buscar una nueva placa de video con aceleración 3D de tercera generación y cuenten moneditas tratando de cubrir el costo de más chips de memoria. Otros ni lo piensan y vienen preparándose desde hace más de un año, cuando fuera anunciado que John Carmack junto al resto del equipo habían comenzado a desarrollar Quake III.





**BIKER**: Humano, Masculino. El más propenso a encontrar en un bar cercano a una ruta. Las palabras amables que brotan de su boca son escasas, casi una rareza.

### Carmack, John

El tipo es considerado un maestro en el arte de la programación de FPS. Sus primeros juegos fueron simples arcades de plataforma, nada brillantes, por lo que se propuso innovar el mundo del entretenimiento. Dicen que salió de paseo, bastante ofuscado, pero volvió con unos cuantos libros de programación en C++. Unos meses más tarde tenía listo el maravilloso Wölfenstein 3D, el primero de los FPS que llamó la atención de todos. En el juego éramos un coronel aliado que intentaba escapar de un castillo repleto de perros rabiosos y soldados nazis; no solo la temática del juego era fuerte para las costumbres de esos tiempos, sino que resultó un ejemplo asombroso en cuanto a lo que la tec-



nología de la representación tridimensional podía brindar a un arcade. Lo mejor de todo fue la respuesta del público. Wölf3D se distribuía como Shareware (la modalidad de probar gratis una parte del juego para luego adquirir el producto completo), y esto contribuyó a que apareciera en todos los rincones del planeta donde hubiera acceso a la red. Además, Carmack había dejado abierta la posibilidad de que cualquier curioso pudiera generar más niveles con el uso de un editor que también se podía conseguir en forma gratuita, una costumbre que se mantiene hasta ahora. El producto pronto fue un éxito y su popularidad no dejó de crecer. Aún hoy sigue habiendo verdaderos fanáticos de Wölfenstein que continúan haciendo mapas y mejorando lo que pueden del software. Es más, ¡acaba de aparecer un parche con soporte para OpenGL!

Las ventas Shareware suministraron a Carmack el dinero suficiente para desarrollar un nuevo juego, más elaborado y difícil de producir. Con la misma gente amiga con la que había trabajado para finalizar el arte y el sonido de Wölf3D, entre ellos el recordado John Romero (que todavía, oigan, sigue tratando de echar a andar su Daikatana), dio nacimiento a uno de los mayores fenómenos de la industria: Doom.

¿Quién no lo conoce? Jugarlo por primera vez fue un impacto. Hubo un escándalo que llegó a la Corte Suprema de los Estados Unidos cuando algunos se quejaron de que era demasiado violento, intentando prohibir su venta. Tan violento como un filme de acción, se defendió Carmack. Pero interactivo, chillaron los otros. ¿Cuál es la diferencia? Sólo las mentes alteradas pueden confundir la ficción y la realidad. Los FPS resultan divertidos y eso es todo. ¿Por qué nos gusta jugar a matarnos de la manera más exagerada posible? Suponemos que porque la naturaleza del Hombre es así de irracional. Es nuestra forma de ser, por eso nos divertimos compitiendo unos con otros desde la época de las cavernas. En el fondo somos unos brutos todavía, monos afeitados (pero lindos).

A Doom siguió Doom II. El tornado giraba a su máxima potencia en todo el mundo. La invención de Carmack y el resto del equipo se convirtió en un género con presencia propia en la industria. El mercado se saturó de FPS de los más diversos estilos y, gracias a la capacidad de conectarse en red vía LAN y módem, el hecho de participar en partidas multiplayer con gente de todo el globo lanzó a Carmack a la cumbre.

Un año más tarde llegó Quake. Hasta ese momento todos los FPS simulaban las tres dimensiones con diferentes planos 2D, inclusive los enemigos eran sprites que se convertían en manchones cuadrados cuando nos acercábamos. Quake era verdaderamente 3D, y de nuevo desató el entusiasmo de la gente, que abandonó a Doom en cuestión de semanas. Hace dos años, Quake II llegó para quedarse hasta hoy, haciendo uso de toda la nueva tecnología en aceleradores gráficos existente. Es el FPS más jugado en el mundo y aún le sobra potencial para continuar su tarea de divertir durante mucho tiempo más.

## QUAKE III ROAD TOUR

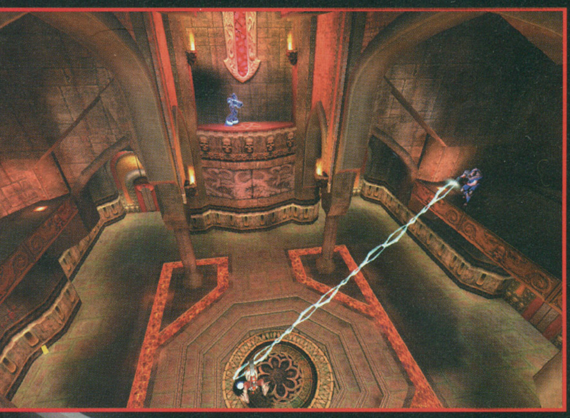



En estos días un gigantesco camión negro con el logotipo de Q3 recorre el oeste de los Estados Unidos. El tour partió de Dallas y tiene como destino Los Angeles, donde están los cuarteles centrales de Activision. Dentro del enorme camión todo es negro también. Hay una pequeña cabina de espera y, tras unas cortinas rojas, una LAN compuesta por ocho procesadores AMD Athlon cargados con una versión especial de Quake III Arena.

El siniestro vehículo suele detenerse frente a los negocios de la cadena de ventas CompUSA, uno de sus sponsors, y allí recibe a todos los ávidos jugadores y curiosos que desean probar el juego antes de su lanzamiento oficial. Los afortunados entran en grupos, se colocan de pie frente a los monitores de 21" y, tras unos minutos de calentamiento, son invitados a unirse al server del camión, donde batallan un tier completo a 20 frags para ganar. A la salida, todavía maravillados, reciben una taza, gorra, stickers, pósters y otras chucherías (que nosotros quisiéramos tener). El triunfador se lleva además una hermosa remera... ¡Maldito!



## La curva del tiempo



La hora del cambio se aproxima. En el momento en que leen este artículo, el nuevo Quake debe encontrarse disponible en los estantes de venta en los Estados Unidos, y ya próximo a aterrizar en nuestro país. Una vez más, id Software está empujando la tecnología de nuestras máquinas hasta su límite. El engine posee la capacidad de manejar superficies curvas reales y de generar efectos de luz y sombra que constituyen un avance decisivo en el terreno de la renderización en tiempo real. El uso posible para la nueva tecnología incluye tanto a los juegos como posiblemente a las aplicaciones de ingeniería.

Estas flamantes posibilidades requieren de un procesador potente, al menos 64 MB de memoria RAM y, sobre todo, de una de las placas aceleradoras de gráficos más recientes del mercado, en especial las más rápidas y capaces de utilizar 32 bits de profundidad de color, como el caso de las que poseen el chip TNT2.

Las superficies curvas del engine permiten una gama de diseños arquitectónicos nunca vista en un FPS. Maravilla el nivel de realismo que alcanzan los mapas creados con el nuevo motor. Hasta hoy, Carmack no las había implementado porque el trabajo matemático que demandan era insoportable para los equipos de hace dos años (y, además, como declara él mismo, porque no tenía ni la menor idea de cómo hacerlo hasta que se puso a estudiar, tarea que le llevó dos meses de investigación y pruebas). Por supuesto, es posible desactivar la función de curvatura desde el menú de sistema del engine, con lo que el juego correrá en las máquinas menos poderosas o que tengan placas de video de primera generación, como en el caso de aquellas con el chip Voodoo, a costa de perder calidad visual. Por ejemplo, unos veremos un umbral perfectamente redondo, otros lo apreciarán con forma hexagonal; de todas maneras la jugabilidad se mantendrá intacta.

Muchas compañías que se mostraron interesadas desde el principio por adquirir los derechos del engine lo hicieron porque saben que podrán desarrollar sus productos con una flexibilidad absoluta. La primera de ellas es Raven Software, quien se encuentra abocada a recrear el puente y los interiores de la astronave USS Voyager, para su juego Voyager: Elite Force, basado en la licencia de Star Trek otorgada por la Paramount Pictures; el uso de superficies curvas posibilita que el diseño luzca idéntico al que podemos ver en la serie de televisión. Otra, Ritual Entertainment, está consiguiendo efectos realmente asombrosos con el uso y abuso de esta cualidad del engine, como el que pueden ver en el video de Heavy Metal: F.A.K.K. 2, que acompaña a uno de nuestros XCD de diciembre.

## Arena

Quake III es, por otra parte, un juego completamente dedicado al multiplayer. No cuenta con una historia que sirva para justificar una recorrida por los niveles repletos de monstruos, como había sido antes, sino que es un cúmulo de arenas donde los jugadores se enfrentarán para conquistar el primer puesto. Los servers centrales de id Software registrarán los scores que se produzcan alrededor del mundo.

Esta decisión de Carmack fue resistida en un principio por la comunidad Quake, como alguna vez les comentáramos en la Zona 3D. Muchos no tienen acceso a Internet o simplemente no pueden reunir varias máquinas amigas para disputar un Deathmatch los domingos a la tarde. Muchos otros aún no descubrieron la alegría y tremenda adicción resultante de jugar cabeza a cabeza contra otros jugadores humanos. Para esas personas, saber que Arena no tendría monstruos con los que luchar casi constituía un sacrilegio.

Es evidente que Carmack no sólo es un programador de calidad, también parece ser un visionario que nada tiene que envidiar a Nicholas Negroponte o Bill Gates, aunque en el terreno del entretenimiento masivo, los otros gurús del mundo informático. Si nos fijamos con detenimiento, veremos que Quake se vende tan frenéticamente como Windows. ¡Las grandes ideas van encadenadas con la buena mosca!

El hecho es que, tras el revuelo inicial, que sirvió como una enorme campaña publicitaria en los medios, Carmack apareció peinadito con cola de caballo y anteojos

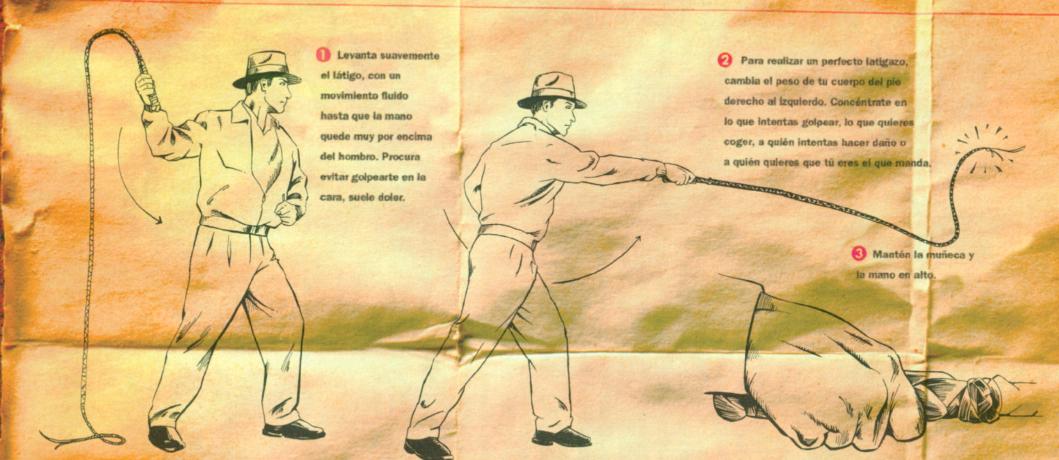
## LA COMUNIDAD QUAKE

Muchos dirán que los fanáticos de Quake son locos o medio pavos, ¡pero no se dejen convencer! Hay gente fanática de otras cosas y nadie les dice nada. Sólo procuren que no se les note mucho.






# MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.

2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

3 Mantén la muñeca y la mano en alto.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!

# MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes

6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos

8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas






indy.lucasarts.com

Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

Para Windows 95/98

MICRO BYTE S.A.

Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 · 1427 · Buenos Aires · Tel.: 4553-7666 · Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 · e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Lennon, diciendo que Arena contaría con un juego single player, nomás, pero consistente en un torneo contra bots (enemigos controlados por la Inteligencia Artificial del juego), como una forma de entrenamiento para los jugadores on line. En Internet hacía un tiempo que se podían conseguir contendientes robotizados, programados por las entusiastas del engine, que habían resultado un éxito. Unreal, por otro lado, venía haciendo gala de su BotMatch, una modalidad multiplayer simulada que nos permitía enfrentarnos con entidades de increíble habilidad, algo muy útil tanto para entrenar como para quienes no tienen otra forma de acceder a un torneo multiplayer. Carmack es consciente de que Quake III Arena tiene en Unreal Tournament, el flamante y poderoso juego de Epic MegaGames, su principal competidor.

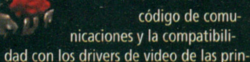
Un año después, las cosas parecen haber evolucionado a favor del pensamiento de Carmack. Hoy los usuarios de Internet se han triplicado y los equipos son mucho más poderosos que nunca. El juego sale en el momento adecuado, puntual como un reloj suizo.

## Adrenalina

En multiplayer podemos jugar todos contra todos o formando equipos, y por primera vez se incluye la modificación para CTF (Capture The Flag, o capturar la bandera) en el paquete mismo del producto. El engine muestra información -energía, arma, bandera- sobre nosotros y nuestros compañeros de equipo mediante iconos, y si algunos de ellos o todos son bots podemos darles órdenes mediante simples comandos escritos que la IA pondrá en práctica de inmediato.

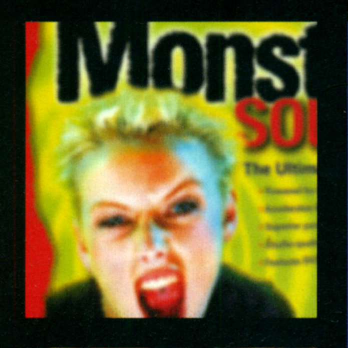
El single player de Quake III, en modo torneo, está dividido en seis episodios, llamados "tiers". Cada tier tiene cuatro mapas: tres estándares, en donde podremos enfrentar una cantidad variable de bots, cuyo número dependerá del tamaño del escenario, y el último que consistirá en un Deathmatch 1 a 1 con un personaje especializado en ciertas estrategias y armas. Por supuesto, hay distintos niveles de dificultad, cinco en este caso; los últimos dos, " Hardcore" y " Nightmare" son increíblemente dificultosos y están destinados a los jugadores de elite de la comunidad, aunque los tres primeros podrán ser disfrutados por el público ocasional o el que recién se inicia en esta modalidad de competencia. A medida que logremos atravesar la pesadilla de cada tier con el primer puesto, los bots ganarán en inteligencia y habilidad, jugando siempre como si fueran humanos y forzando al jugador a incrementar su rendimiento en combate. Además de los mapas que conforman los tiers, tendremos uno inicial de entrenamiento y cuatro más para juegos de CTF. El número final de niveles, entonces, es de veintinueve.

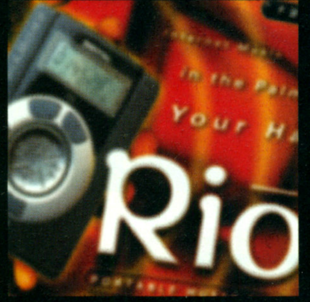
Los bots, en tanto, son seres en particular extraños y muy sofisticados. Durante los pasados meses, en el site oficial de Quake III Arena, estuvo a disposición del público un test de prueba del juego, consistente en algunos mapas, unas pocas armas y ningún bot. El objeto del Test era comprobar el código de comunicaciones y la compatibilidad con los drivers de video de las principales aceleradoras de gráficos del momento. De inmediato aparecieron servers corriendo el test en todos los países, incluso en la Argentina, y la comunidad se lanzó a combatir frenéticamente a través de Internet. Por desgracia, ninguna publicación del mundo, incluyendo a XPC, contó con la autorización de id Software para distribuirlo en sus CD de regalo, puesto que se trataba de un test y no de un demo oficial del producto. Sin embargo, cualquiera era libre de descargarlo por módem. Este simple test ya es un éxito, no hace falta decirlo. ¡Imagínense ahora que el producto final llega a nuestras garras! En el test podíamos



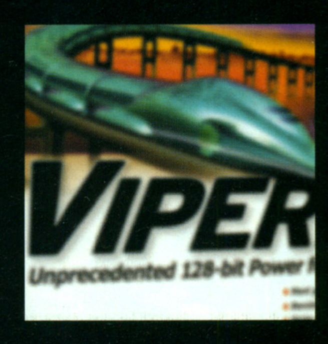









# Más Energia, Más Poderio, Más Eficiencia y Más Rápido









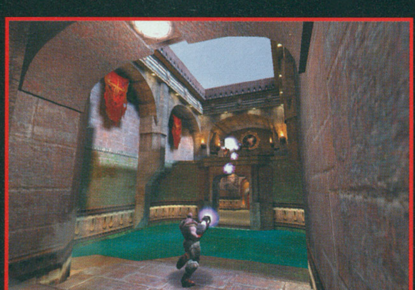
**NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA DE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.**

CONNECT with Rockwell

Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamond-mm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.




**Sienta el Poder de Internet**



apreciar uno de los models que veremos en el producto final, Visor. Recientemente, XPC pudo observar en un demo test a otros models desconocidos hasta el momento ¡y además en el papel de bots!

## Yo, bot

Iniciamos la modalidad single player y nos lanzamos a cazar los bots, pero los cazados casi resultamos nosotros. En el primer mapa del tier de la demo, Arena Gate (Q3DM1), nos tuvimos que enfrentar a Major, una mina antipática que parece estar enamorada del Rocket Launcher. Major es el model favorito de Tim Willits, uno de los creativos y programadores de id Software, y ahora sabemos por qué. Anda a los saltos, muy veloz. Major es huidiza y corre a buscar desesperadamente la armadura roja en el interior de una gigantesca boca repleta de colmillos. El primer nivel es un complejo pequeño con un salón central y dos galerías que llevan a un patio, donde está el RL y algunas municiones. Nos costó, pero pasamos sin problemas al segundo mapa del tier, Temple of Retribution (Q2DM7).

Este nivel es conocido por todos los que jugamos cualquiera de los dos tests. Aquí enfrentaremos al conocido Visor, ahora guiado por la IA, acompañado de tres amiguitos nuevos, Daemia, Grunt y Stripe, todos ellos dispuestos a hacernos padecer su puntería con el Railgun. ¡Terrible! Los bots se desplazan con conocimiento de los niveles, buscan su arma preferida, corren tras las armaduras y se detienen para insultarnos todo el tiempo. El Deathmatch se vuelve animal. Nuevamente, sufriendo, logramos alcanzar los 20 frags y nos trasladamos al tercer mapa del tier.

The Longest Yard (Q3DM17), también es conocido de los tests, y consiste en un grupo de plataformas suspendidas en el espacio, en las que nos movemos gracias a unos impulsores para saltar. El secreto para vencer en este nivel es dominar el manejo del Railgun... y no tener vértigo. Habiendo jugado ya tantas veces, pasamos sin problemas al cuarto mapa del tier, The Proving Grounds (Q3TOURNEY2), listos para el enfrentamiento final con otro de los models, Sarge, una auténtica pesadilla con el Shotgun.

En definitiva, y como ven por el nombre en código de los mapas, cada uno de ellos pertenece a un tier distinto del producto final. Arena Gate abre el juego, pero los demás son parte de los tiers tercero y quinto, en tanto que el combate con Sarge es del segundo tier. No hay un diseño congruente en los mapas que componen el torneo, excepto en su complejidad arquitectónica y la clase y cantidad de armas disponibles en cada uno.

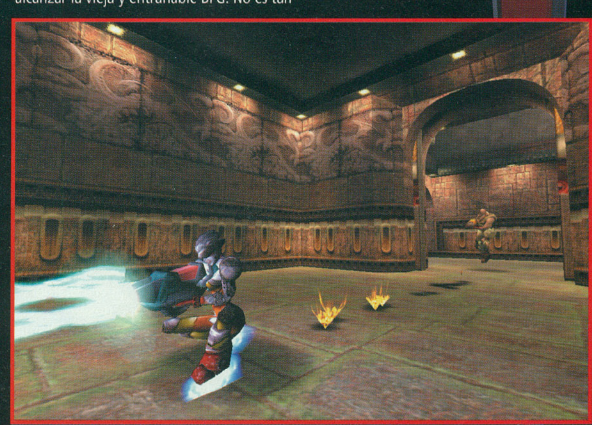
Otros niveles del producto final contienen elementos capaces de modificar la táctica necesaria para combatir, como aquellos con estanques de agua o los que están envueltos en una inquietante niebla amarilla, ideal para caer presa de una emboscada. En algunos es necesario dominar el movimiento conocido como Rocket Jump (saltar con ayuda de la onda expansiva producida por un cohete al estallar bajo los pies) para tener éxito. En el nivel final, en el estilo de las plataformas espaciales de The Longest Yard, los jugadores compiten para alcanzar la vieja y entrañable BFG. No es tan fácil como subir a los saltos, porque otro jugador puede disparar a una pequeña esfera en lo alto de la plataforma, haciendo que una sección del metal caiga y aplaste al poseedor del artilugio diabólico. Es curioso, pero este mapa fue diseñado por Tim Willits en apenas 45 minutos, gracias a una apuesta.

Los bots pelean como humanos, realmente, y queda entablada la discusión acerca de cuáles bots, los de Unreal Tournament, que son también excelentes, o los de este sensacional Quake III, son los mejores a la hora de simular los reflejos y la astucia de un oponente de carne y hueso. Quedan por probar muchos del total de 40 bots, algunos de ellos muy extraños, como Orbb, el ojo con brazos más rápido del universo (increíbles los reflejos en el ojo) y Klesk, el boss del tercer tier, capaz de comerse los restos de sus enemigos.

### TIN BOX




Una versión especial de Q3A será lanzada en esta preciosa caja de metal, aunque se trata de una edición limitada y casi imposible de conseguir en Argentina, salvo en los locales especializados de importación. Una versión para los más fanáticos.





mucho más costosas para el procesador en términos de rendimiento.

## Juego rudo

Ya sólo queda esperar unos días para que todos podamos entrar en el ciclón de Deathmatchs que nos espera en Internet y en las redes de nuestros amigos. Nunca antes un arcade 3D ha sido tan probado y balanceado como Quake III Arena. Sin duda, un nuevo estándar de calidad está definiéndose en este mismo momento y ya jamás los juegos multiplayer volverán a ser los mismos. Claro, a menos que John Carmack y compañía sigan adelante con su siguiente proyecto, uno a mucha mayor escala que todo lo pensado hasta hoy.

Nuevamente, el gurú de los FPS se adelanta a su tiempo. ¿Quieren saber qué puede estar pensando ahora? XPC se los cuenta, pero no anden por ahí comentando, ¿eh? Luego de Quake III, Carmack se dedicará de lleno a la programación del engine codificado Trinity, proyecto que había sido pospuesto cuando Activision, la empresa encargada del marketing y distribución de los productos de id Software, reclamó un juego intermedio que pudiera servir de aperitivo a lo que se viene de aquí en más.

El futuro nos depara un universo virtual persistente, en el estilo Everquest, aunque no de rol sino de combate, donde podremos pertenecer a un clan y luchar unos con otros por la posesión de lugares y fortalezas. Los continentes virtuales serán nuestras arenas, Major y Visor nuestros vecinos plomos, y todo dentro de unos pocos años, no bien empecemos a tomarle el gusto al nuevo milenio.

## Cambios definitivos

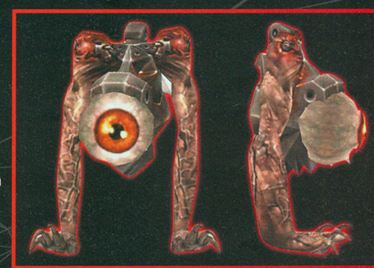
Durante el desarrollo de Quake III se hicieron cientos de pruebas y se desecharon varias ideas iniciales. Algo como los espectaculares "mutators" de Unreal Tournament, que sirven para modificar las condiciones físicas o las reglas de un mapa, estuvieron en la cabeza de Carmack pero nunca llegaron a completarse debido a las limitaciones estructurales del engine. Se había hablado de que entre las armas habría un lanzallamas (flamethrower) y un gancho (grappling hook) para izarse al estilo Capture The Flag, pero no están en la versión final; según Carmack, el lanzallamas es lento para un juego tan dinámico como Quake III, y además obstaculiza la visión (en Kingpin se implementó pero se trata de una clase de juego diferente), en tanto el gancho fue removido porque no existe necesidad de usarlo, debido al diseño de los niveles y a la existencia de los impulsores de salto. Finalmente, el daño producido por el Lightning Gun ha sido reducido en un 33% en relación al visto en la segunda versión de Q3Test. Y, para los entendidos, ¡el strafe jumping es posible!

La consola ha sido mejorada. Ahora, además de autocompletar los comandos de línea cuando se presiona el tabulador del teclado, el engine muestra una lista vertical de todos los que comiencen con las primeras letras ingresadas. Una de estas órdenes de línea (cg_drawsimpleitems), también disponible en un switch del menú, está destinada a acelerar el framerate (cantidad de cuadros por segundo enviados al monitor) utilizando una sencilla trampa: en lugar de mostrar las armas, armaduras, municiones y objetos especiales para




Los bots son buenos guerreros, pero no imposibles.

recoger, se muestran iconos que los representan. De esta forma, el engine no tiene que renderizar muchos de estos complejos objetos y salva una buena cantidad de trabajo al procesador gráfico, acelerando la experiencia de juego. Los poseedores de placas que pueden usar colores de 32 bits se beneficiarán, también, de un sistema denominado "texture shader". Un shader es una modificador que trabaja cambiando la apariencia de una textura de acuerdo a ciertas variables. El engine incrementa o reduce el brillo de una textura inteligentemente, imitando el mismo efecto que produce la utilización de luces dinámicas,



**ORBB**: Alien Artificial. Originalmente construido para observar y registrar los torneos, súbitamente tomó un arma y comenzó a pelear por su cuenta.

# Presentamos el Sound BLASTER Live! PLATINUM

## Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido SoundBlaster Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live! Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

SoundBlaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed4, Decent3 y SoundForgeXP entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.

**LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA**




WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Disponible en:

Musimundo • Falabella • Supermercados Libertad • Compumundo • Compucompras • Airoldi • Auchan • Jumbo



### Sound Blaster Live! X-Gamer




***Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital***

- Incluye versiones completas de Decent3, Need For Speed4 y Thief
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

### Sound Blaster Live!™ MP3




***¡Haga de su PC un jukebox digital de MP3!***

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

### FourPointSurround™ FPS2000 Digital




***El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores***

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de SoundBlaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

# REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

## XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

**100% al 90%** CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

**89% al 80%** EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

**79% al 70%** MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

**69% al 60%** BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

**59% al 50%** REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

**49% al 40%** MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

**39% al 0%** MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...



## LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

| Juego | Puntaje |
|---|---|
| Shadow Company | 90% |
| Flight Simulator 2000 | 95% |
| NHL 2000 | 90% |




Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

PROMEDIO
**85%**

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Bullfrog / Electronic Arts / Microbyte
**INTERNET:** www.themeparkworld.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 130 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** No posee



# Sim Theme Park

## La buena noticia: tu montaña rusa quedó hermosa
## La mala noticia: te hemos elegido para testearla

**Por Rodrigo Peláez**

**Bullfrog vuelve al ataque con la esperadísima segunda parte del clásico Theme Park y, de paso, hace justicia y le llena la cara de dedos al Roller Coaster Tycoon de Microprose.**

Chris Sawyer (el titiritero responsable de mover los hilos del RollerCoaster Tycoon) tiene por estos días un terrible dolor de cabeza. Acarició el éxito a la hora de copiar descaradamente la idea de recrear un parque de diversiones virtual en nuestras fieles PC's. Feliz idea que tuviera en su momento el bienamado gurú informático Peter Molyneux (Populous, Dungeon Keeper, Syndicate y tantos otros alegrores... y eso que no mencioné al Black & White, su próxima criatura) al crear el Theme Park y enseñarnos nuevamente que no todo estaba dicho en el mundo de la simulación estratégica.

Ahora Bullfrog (sin el gurú informático, pero con su maravilloso legado) demuestra en el campo del honor que por algo fue el primero y que, de seguir así, será el segundo, y el tercero y el cuarto en esto de revivir al ItalPark.

Pero no nos detengamos un segundo más, así que (entrada en mano) amigos, acompáñenme y súbanse a este fabuloso fichín que hará las delicias de los estrategas, diseñadores y sucios comerciantes virtuales.

Sim Theme Park (STM) nos ofrece la posibilidad de construir un parque de diversiones haciéndonos cargo de todos (y cuando digo todos créanme, TODOS) los aspectos del mismo: habrá que ocuparse de la limpieza y la seguridad del mismo (contratando personal al idóneo para la tarea, en este caso, guardias y técnicos), del precio de la entrada, de las mercaderías que en él se vendan (tipo, costo, calidad, etc.), de desarrollar nuevas tecnologías para disponer de nuevas atracciones (las hay para personalidades tranquilas y para aquellas que disfrutan desparramando todo su almuerzo en la ropa de alguien). Aumentaremos así la calidad de nuestra creación y el caudal de visitantes (y de dinero, porque no) de la misma. En fin, todo lo que hagamos será válido y necesario a la hora de ganarnos el título de herederos legítimos de Walt Disney.



En Sim Theme Park, podremos crear la Montaña Rusa de nuestros sueños.

Disponemos al igual que en el juego original de hermosas trapisondas para generar aún más dinerito, como llenar las papas fritas que venden nuestros stands con sal (así los visitantes mueren de sed y consumen litros y litros de gaseosas repletas de hielo) mientras saborean hamburguesas de pésima calidad llenas de grasa (una ganga para nuestras arcas).

Obviamente, los niños son niños pero no tontos, con lo cual sabrán diferenciar la materia prima bien elaborada de la simple y llana estafa, y nos lo harán saber (consumiendo menos o retirándose puteando de nuestros parques); con lo cual hay que estar medianamente atento a la hora de evaluar con que timarlos y con que no.

De todas maneras contamos con numerosas gráficas que nos indicarán






que tal vamos manejando nuestro imperio y cuales son los deseos/pensamientos más importantes de nuestros visitantes; así que a no desesperar.

En términos generales, STP tiende a ser más simple que su hermano mayor, puesto que varios elementos del original se han suprimido (el stock market y las negociaciones son las ausencias más notables).

En este punto, las aguas estarán divididas puesto que habrá seguidores de la saga que aplaudirán la decisión, y estarán aquellos que pedirán la cabeza del genio que tuvo la "brillante" idea de sacar los ítems anteriormente nombrados.

Afortunadamente, la simplicidad para construir montañas rusas (cuando las hallamos desarrollado) sigue siendo una constante y nos permitirá crear los recorridos más estrambóticos que nuestros enfermos cerebritos sean capaces de pergueñar; y lo mejor de todo, después podremos probarlas y setearles diversos factores (hay más detalles sobre este punto en el apartado Poder de los Gemelos..., así que lean, ¡vagos!).

Hasta aquí todo muy lindo dirán aquellos que jugaron al primer Theme Park (los que no deberían cavar un pocito, meterse adentro, y taparlo) o los que tentaron suerte con el RollerCoaster Tycoon pero... aunque no lo veamos ¿el sol siempre está?. Vamos a un corte comercial y volvemos...




Existen cuatro parques, cada uno con sus propias atracciones.

## 4 Fabulosos Parques 4

El tiempo no ha pasado en vano desde la aparición del primer Theme Park, y menos aún teniendo en cuenta que Microprose supo robarle una linda tajada del mercado con el choreo que plasmó Sawyer. Seguramente fue por eso que Bullfrog puso toda la carne en el asador y se despachó con dos mejoras FABULOSAS que alejan al STP de cualquier otro simulador de este tipo que ande dando vueltas por ahí.

A saber: ahora contamos con 4 (sí, cuatro) temáticas diferentes en los cuales basar nuestros parques y sus respectivos diseños: Halloween con su estilo tétrico y fantasmagórico; el Space Zone con sus reminiscencias Flash Gordonescas, el Lost Kingdom (con ambientación salvaje y selvática) y Wonder Land (el más bala de todos, con una temática ecologista y apto para señoritas).



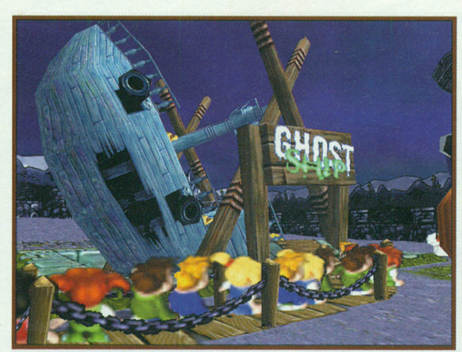

Cada uno de los parques tiene diferentes modelos para cada una de las atracciones (y similar número), pero sólo es una cuestión visual porque en el fondo son exactamente iguales (en mi caso, me quedo con el parque Halloween y el Lost Kingdom por sus ingeniosos diseños y por el "clima" particular de ambos).




Otro agregado interesante presente en el STP es la opción "full simulation" que en un principio sólo nos permite juguetear con el parque Halloween y el Lost Kingdom. Para habilitar los otros dos, deberemos conseguir unas llavecitas, y para conseguir las benditas llavecitas, deberemos obtener "golden tickets" que nos serán otorgados cuando X cantidad de niños visiten el parque, o cuando hayamos acumulado X cantidad de dinero o logrado desarrollar X número de atracciones, etc. etc.

Tres "golden tickets" equivalen a una llave, pero también podremos canjearlos por "mystery rides" (atracciones escondidas) que en general resultan un fiasco.

Un detalle cool es la posibilidad de conectarse a Internet (¡esperen, no se




hagan ilusiones!), "publicar" nuestros parques online y chatear con otros "constructores" que querrán a su vez mostrarnos sus creaciones (para ser franco dudo que encontremos algo maravilloso para ver; aunque nunca se sabe...).

## Poder de los Gemelos Fantásticos actívense: ¡en forma de gráficos 3D!

Lo que todos deseábamos fervientemente desde la aparición del primer Theme Park era la inclusión de una opción en su secuela que nos permitiera recorrer nuestro parque completamente en 3D (era una idea loca, soñadora, titánica para aquel momento).

Bueno amiguetes, la espera terminó y Bullfrog cumplió con lo que venía prometiendo hace siglos; y ahora podemos pasear por nuestras hermosas instalaciones y, como si esto fuera poco, hacer la cola y subirnos a los juegos (aquellos lectores que hayan tenido un shock nervioso causado por el picor de mis palabras, no crean que todo lo que brilla es oro y sigan leyendo); el único problemita radica en que para hacer esto y tener una experiencia satisfactoria deberán contar con una máquina MUY potente y, además, sufrirán una terrible desilusión al comprobar que las atracciones están completamente modeladas en 3D, pero los personajes que transitan por el parque son tristes sprites (repletos de pixeles). Tengamos en cuenta que si los mismos hubiesen estado modelados también en 3D, necesitaríamos una Silicon Graphics para correr el juego y no una simple PC... así que a no lloriquear (algo es algo, che) y esperemos que el alegror sea completo con la aparición del próximo Sim Theme Park.

De todos modos la experiencia es muy divertida con las montañas rusas y nos sorprenderemos más de una vez cuando entre caídas, loops y violentos giros podamos apreciar la totalidad (o una buena parte) de nuestro parque funcionando como si nada.




Eso sí, hay que sacarse la careta y darle un buen tirón de orejas a los muchachos de Bullfrog porque, en realidad, no inventaron nada nuevo sino que adaptaron la opción "posesión" del Dungeon Keeper y la trasladaron a un parque de diversiones (pero debemos reconocer que lo hicieron de una forma muy feliz).

¡Ah!, me olvidaba, también es posible sacarle fotos a nuestro parque y mandárselas a nuestros amigotes vía e-mail, todo un detalle de color...

Antes de concluir la nota, me gustaría advertirles que si bien saber ingles no es una cuestión fundamental para jugar al STM, les será sumamente útil para entender las indicaciones y sugerencias que les hará una simpática mascotita a lo largo del juego (simpática al principio, porque pronto tendrán ganas de atarla a las vías de la montaña rusa). Recuerden además que todos los nombres de las atracciones y de los empleados/visitantes del parque pueden ser cambiados, con lo cual, siempre existe la posibilidad de poner a limpiar vómitos a algún pelón que odien. He dicho.




**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** DEFINITIVAMENTE el mejor juego estratégico para construir parques de diversiones (¡y disfrutarlos sin pagar un mísero morlaco!).

**LO QUE SI:** El Theme Park bastante mejorado (podría haber sido infinitamente mejorado, pero no). El "paseito virtual". La curva de aprendizaje (¡qué tutorial, amigos!). Los gráficos 3D. La música y el sonido. Las diferentes presentaciones.

**LO QUE NO:** Los visitantes "pixelados". A veces, el engine del juego sufre demasiado (junto a nosotros) las consecuencias de tanto grafiquillo moviéndose de aquí para allá. Jugarlo sin placa 3D es posible, pero también es patético.

¡NO HAY TREN FANTASMA! de terror...

**85%**


QUAKE III ARENA™
1999
TOP
ACTIVISION
id

PROMEDIO **90%**

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN:** Sinister Games / Ubisoft
**INTERNET:** www.sinistergames.com
**REQUERIMIENTOS MINIMOS:** Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** IPX, TCP/IP o modem

PREMIO X XTREME



# Shadow Company

## "Dame un Jagged Alliance a la 3D con un poquito de tiempo real"







**Por Sebastián Di Nardo**

**Una vez más la historia se repite. Un grupo de mercenarios armados deberán ejecutar arriesgadas misiones. Sinister Games nos hace recorrer nuevamente el camino de la estrategia recordándonos al viejo y querido Jagged Alliance. Shadow Company es el nombre de esta nueva maravilla que no hará más que llenar nuestros corazones de alegror y nuestro olfato de pólvora virtual.**

### Todo por unos morlacos

Sinister Games nos da la oportunidad de contratar a un grupo de mercenarios y conducirlos a través de arriegadas misiones al mejor estilo guerrilla. A medida que nuestra fama como cumplidores va creciendo, los contratos son más complicados, pero el dinerillo recibido a cambio mucho más jugoso. Nuestro contratista, un muchachito de aspecto sobrador, nos habla a través de unas secuencias de video (interferidas vaya a saber uno por qué) y será nuestro contacto con el mundo exterior dándonos los objetivos a cumplir en cada incursión. Podemos elegir 8 valientes de un total de 16 mercenarios para llevar a cabo nuestra misión, todo depende del dinero que tengamos.

Por supuesto, cada uno de nuestros secuaces tiene una personalidad única con virtudes y habilidades que los hacen indispensables en ciertas misiones. Por ejemplo, algunos son fuertes y de rápidos reflejos pero tienen un pésimo manejo de explosivos, y pueden volarse las manos tratando de colocar una bomba. Otros tienen una excelente puntería con un rifle sniper pero no son tan fuertes y en enfrentamientos de corta distancia caen como moscas.

Como verán mis queridos pequeños, estas facultades hacen a cada personaje único, y a veces irremplazable, no sólo hay que elegirlos sabiamente de acuerdo a cada misión sino que hay que aprender a cuidarlos.

### Que sea virtual no significa que sea estúpido

Una vez más nos hallamos ante un punto que es capaz de endiosar o desfenestrar a un juego en cuestion de segundos, la inteligencia artificial, un aspecto que Sinister supo llevar bien.

Por empezar SC tiene distintos grados de dificultad, y de acuerdo al seleccionado será el comportamiento de nuestros enemigos. Por supuesto, a mayor dificultad, más eficaces y certeros serán los ataques de nuestros contrincantes y más rápida su respuesta



y reacción ante cualquier peligro.

Gracias a los programadores tenemos 4 grados de dificultad que pueden ocasionarnos desde un pequeño dolor de cabeza, hasta la peor de nuestras pesadillas.

Nuestros pequeños contrincantes son capaces de detectarnos a una distancia moderada si no nos ocultamos o somos muy ruidosos al eliminar a alguno de sus compañeros. También pueden alertarse de nuestra presencia si descubren algún cadáver a su paso, y descargar toda su cólera sobre nosotros, afortunadamente podemos intentar eliminarlos silenciosamente con cuchillos y arrastrar los cuerpos para pasar desapercibidos.

Ahora, ustedes se preguntarán ¿cómo se defienden estos fasinerosos virtuales ante nuestros ataques? La respuesta es: muy pero MUY bien. Aunque parezcan distraidos y desinteresados  basta un par de tiros para desatar su furia. Disparan ráfagas implacables de plomo e inclusive arrojan granadas con tal de convertirnos en una masa de carne inerte. Si intentamos escapar vienen en nuestra búsqueda y si son atacados corren a esconderse tras alguna caja o huyen en busca de refuerzos. Una escena frecuente es intentar abatir a dos guardias y mientras lo hacemos suena una alarma que atrae a sus amigotes a intentar socorrerlos... más de una vez han logrado su cometido y nuestros agujereados cuerpitos son la prueba de ello.



Los increíbles escenarios, son sin duda, uno de los mejores aspectos de todo el juego.

## Grafiks geimpley ´n saun dijo el Dr. Picor

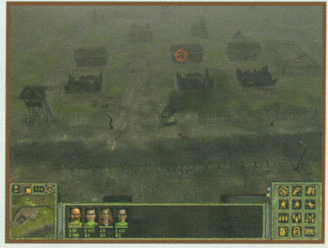
Es inevitable a la hora de analizar la calidad gráfica de un juego compararlo con otro del mismo género. Pero intentemos no caer en esa tentación y revelemos en pocas palabras su secreto.

Por empezar SC es un estratégico PERO en tiempo real. Cada maniobra que realizamos con nuestros mercenarios se ejecuta al instante descartando por completo la batalla por turnos. Es mucho más interesante, no sólo desaparecen las limitaciones sino que la aventura cobra un dinamismo inimaginable. Pero por supuesto los movimientos que antes planeábamos con tanto esmero, esos cálculos casi matemáticos de cómo resolver pequeñas situaciones, ahora deben ser meditados casi en el acto. Asi que muchachos, hay que sacarse ese pedacito de carne llamado cerebro y lustrarlo bien, porque las buenas estrategias no sirven de mucho si lo meditamos tanto. Mientras intentamos elegir el arma adecuada a la situación, una granadita puede acabar con uno de nuestros muchachos y puede ser el principio del fin. Gráficamente SC nos demuestra que siempre hay cosas que pueden ser mejoradas gracias a las placas aceleradoras. Grandes espacios abiertos, árboles, palmeras, rios, playas, colosales estructuras y aldeas habitadas hacen que el jugador se vea envuelto en un entorno con vida.



Este está perfectamente confeccionado en 3D y hace de SC una experiencia inolvidable en la que los factores climáticos y geográficos pueden ser utilizados en nuestro beneficio. Montañas que pueden servir como posiciones naturales para efectuar certeros disparos a distancia o badenes a utilizar como trincheras naturales. Pero quizás una de las cositas más interesantes es que a lo largo de nuestra travesía podemos encontrarnos con vehículos, y todos pueden ser piloteados por









nuestros guerrilleros. Si leyeron bien TODOS. Desde jeeps hasta pesados tanques de guerra, pueden ser de gran utilidad para llevar a cabo nuestro objetivo, permitiéndonos atropellar a guardias desatentos o destruir casitas de un cañonazo.

Pero como dicen los vendedores ambulantes, aquí no termina la oferta. La cámara con la que observamos la acción se puede rotar con total libertad y podemos utilizar el zoom para observar de cerca cada movimiento o alejarnos al máximo para obtener una mayor visibilidad.

El sonido acompaña con excelencia cada pequeño detalle. Cada arma suena distinta y la intensidad de cada efecto va de acuerdo a la distancia. Por ejemplo si movemos la cámara sobre una alarma en funcionamiento, se oye más fuerte y clara cuando pasamos sobre ella y a medida que nos alejamos va disminuyendo. Esto trasladado al campo de batalla amplía las posibilidades estratégicas. Nuestro equipo puede ser detectado con mayor facilidad si abrimos fuego sobre un guardia mientras corremos en lugar de arrastrarnos como alimañas y ajusticiarlos con un cuchillo. Este excelente potencial de sonido es en cierta manera una explicación a la falta de variedad en tracks de audio. ¿Cómo podríamos escuchar los pasos de los guardias, las alarmas y los gritos de alerta enemigos, si sonara un rock&roll?

## Multiplayer

Otra de las atractivas opciones de SC es el modo multiplayer. A través de IPX, TCP/IP o módem, podemos compartir las armas con nuestros amigos frente a las amenazantes tropas enemigas. Todas las misiones del juego estan a nuestra disposición, podemos jugar de a una por vez o utilizar el modo campaña. Creo que no hace falta decirles que esta última es la más interesante. Imagínense, desde la comodidad de nuestras casas compartir la estrategia junto a nuestros amigos y balear guerrilleros. ¿Qué más se puede pedir?





## Conclusión

Shadow Company es una maravilla. Un claro ejemplo de que se pueden hacer cosas cada vez mejores en el campo de la estrategia. Gráficos, sonido y una excelente jugabilidad sorprenden con facilidad nuestros aturdidos cerebros internandónos con una limpieza absoluta en el mundo de la guerrilla. SC es casi perfecto, si no fuera por algunos defectillos de clipping y problemitas en presencia de espacios abiertos con agua (en las escenas en el mar, el alto nivel de detalle y el oleaje



disminuyen notablemente la cantidad de cuadros por segundo). Afortunadamente la gente de Sinister pensó en ello colocando en internet un patch.

Sin duda los adoradores de la estrategia no pueden dejar pasar esta oportunidad de demostrar quién es el mejor cuando hay dinero de por medio. Ya lo dijo Samuel: si es para ahorar está bien.

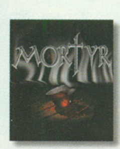
**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Estrategia en tiempo real con un engine completamente en 3D.
**LO QUE SI:** Los gráficos. El sonido. La jugabilidad y un tutorial excelente (gracias a dios).
**LO QUE NO:** Algunos problemitas de clipping y lentitud en presencia de grandes cantidades de agua.

**90%**

## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Mirage Media
**INTERNET:** www.mortyr.net
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, placa aceleradora 3D, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** LAN, IPX, TCP/IP



# Mortyr

## Dícese de quien se defiende a tiros de patéticos muñecotes disfrazados de alemanes

Por Sebastián Di Nardo

**Finalmente Mortyr llegó al final del pasillo, aunque solo en algunos países. Envuelto en una maraña de controversias y debiendo sortear todo tipo de inconvenientes el equipo de programadores vio nacer a su hijo. ¿Cuál fue el resultado? Una excelente idea echada a perder por completo. Muchos de ustedes pueden preguntarse como puede ser... léanlo por ustedes mismos.**

### ¿Otra de alemanes?... mmmhh

Al comenzar el juego nos encontramos, cuchillo en mano, en una catedral luchando contra nazis. Aparentemente nos encontramos en medio de la segunda guerra, pero ¿de qué se trataba todo esto? ¿por qué estamos peleando? A medida que avanzamos vamos descubriendo escritos y notas que nos condujeron a duras penas a la siguiente conclusión.

Imagínense un futuro en el que los alemanes ganaron la segunda guerra mundial. En el que extraños cambios climáticos indican que algo anda mal y todo conduce a una habitación que encierra experimentos secretos. Nadie sabe por qué razón Hitler ganó la guerra, algunos dicen que simplemente fue suerte y otros que descubrió algún arma secreta. Todo esto impulsó a un científico, Jurgen Mortyr, a averiguar que sucedía. Sorpresivamente descubrió que dentro de esta resguardada habitación los nazis escondían celosamente una máquina del tiempo con la que habían cambiado el curso de la historia. Jurgen decide enviar a su hijo a través del tiempo a tratar de detener esta locura y salvar al mundo.

Nuestro personaje, un mozalvete llamado Sebastian Mortyr, deberá valiéndose de su astucia y las armas encontradas a su paso, encontrar la forma de revertir esta situación en el año 1944.

Hasta aquí todo suena más que interesante pero rápidamente ese pequeño rayito de emoción fue aplastado por lo que estaba por venir.

Si bien el engine gráfico utilizado por Mirage es bastante bueno, está plagado de cosas que no cierran. Por un lado tenemos cositas interesantes como asombrosas construcciones de techos altos con bonitos reflejos en el piso, pero las paredes lucen bastante peladas. Los elementos decorativos brillan por su ausencia haciendo parecer los escenarios bastante repetitivos. El exesivo uso de iluminación coloreada como recurso decorativo, hace desaparecer rápidamente nuestro interés impulsándonos a continuar jugando solo para saber que va a suceder después. En pocas palabras, Mortyr brilla por momentos gracias a pequeños detalles como tormentas de nieve, las huellas dejadas a nuestro paso y alguna que otra arma, pero es rápidamente opacado por patéticos efectos como el fuego (¿hasta cuando seguirán con la farsa de sprites de cuestionable calidad gráfica?). El sonido simplemente está ahí, acompaña pero no sorprende. Los efectos de los disparos son bastante realistas generando en algunos casos una especie de euforia del gatillo, pero fuera de eso nada que sobresalga demasiado. En algunos casos inclusive los sonidos son reiterativos y hasta molestos, como es el caso de los gritos de los soldados enemigos. Vociferan las mismas frases una y otra vez crispando los nervios del jugador más paciente. Más de una vez me ensañé con ellos, no porque presentaran una amenaza sino simplemente porque quería que se callen.

En cuanto a la inteligencia artificial, tampoco hay mucho por decir. Si tuviera que definir a los enemigos diría que son lo más parecido a un playmóvil. No solo se mueven como torpes muñecotes sino que no representan una amenaza. Sus torpes cabezitas virtuales no parecen estar bien dotadas y no



sólo les cuesta evitar los proyectiles, rara vez saltan o se agachan. Resguardarse de la furia de nuestras balas es pedirles demasiado y simplemente se limitan a corretar tratando de acertarnos algun disparo, mientras los convertimos en pulpa con el fuego de nuestra metralla.

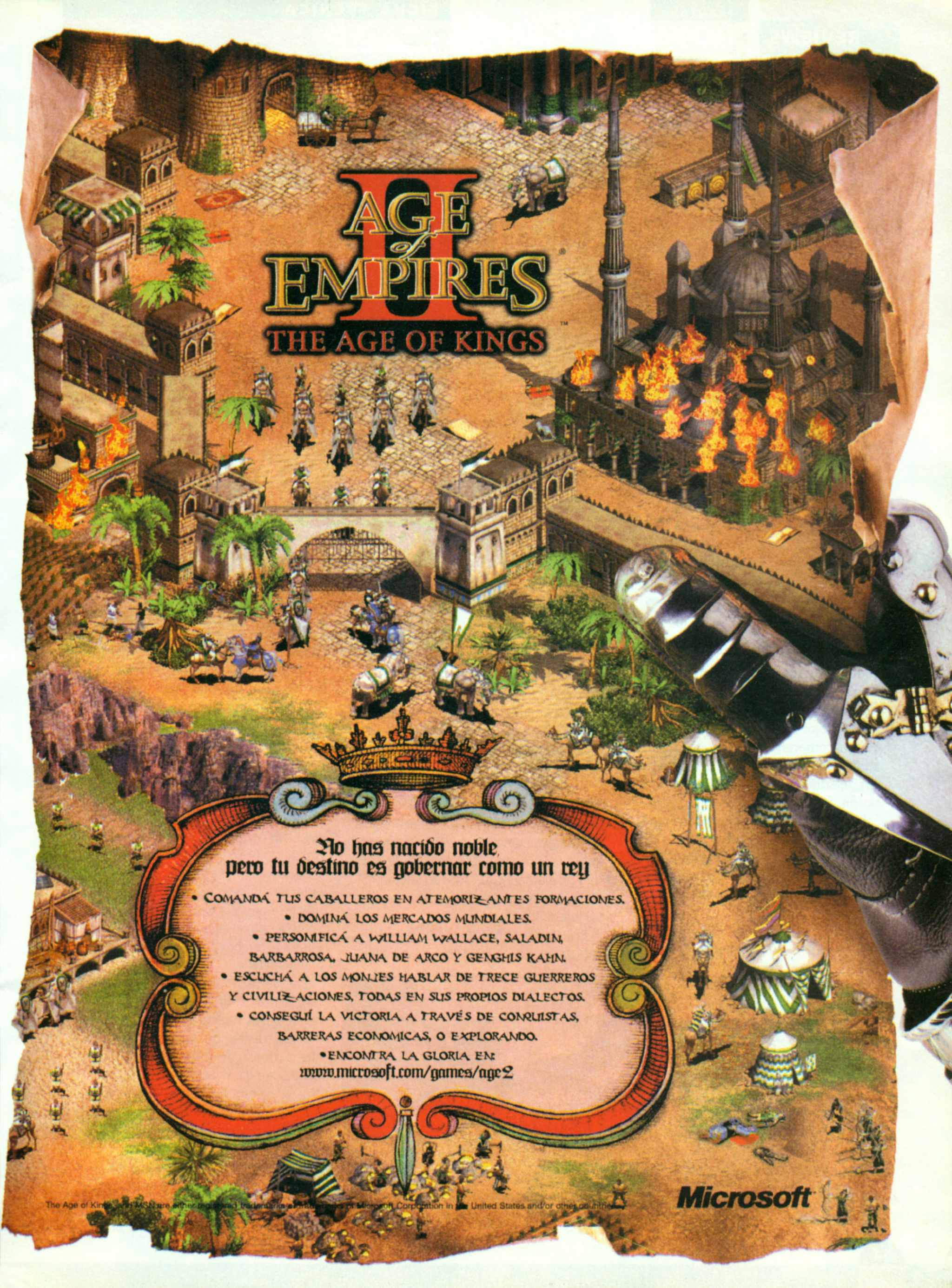
### El diagnóstico del Dr. Picor

Creo que de más está cualquier conclusión de mi parte después de lo que han leído. Mortyr es otro claro ejemplo de cómo desperdiciar una buena idea. ¿Cuál fue el resultado? Un producto mediocre y fácilmente olvidable, un desperdicio innecesario de 400 MB en el disco rígido. Un consejo, si te gustan los arcades 3D existen muchos juegos infinitamente superiores y jugar a esto seria una pérdida de tiempo. Si te lo regalan y no tenés otra cosa, podés jugarlo, pero no digas que no te avisamos.

### XTREME PC EL PROMEDIO

**QUE TIENE:** Un arcade 3D ambientado en la segunda guerra mundial.
**LO QUE SI:** Algunos efectos de sonido. La nieve y las armas utilizadas mientras estamos en 1944.
**LO QUE NO:** Pocos elementos decorativos. Pobre inteligencia artificial. Armas futuristas poco atractivas. Altos requerimientos de hardware y larguísimos tiempos de carga. Es muy difícil seguir la trama con los pocos indicios que encontramos en el juego.

**52%**


AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
No has nacido noble,
pero tu destino es gobernar como un rey
• COMANDÁ TUS CABALLEROS EN ATEMORIZANTES FORMACIONES.
• DOMINÁ LOS MERCADOS MUNDIALES.
• PERSONIFICÁ A WILLIAM WALLACE, SALADIN,
BARBARROSA, JUANA DE ARCO Y GENGHIS KAHN.
• ESCUCHÁ A LOS MONJES HABLAR DE TRECE GUERREROS
Y CIVILIZACIONES, TODAS EN SUS PROPIOS DIALECTOS.
• CONSEGUÍ LA VICTORIA A TRAVÉS DE CONQUISTAS,
BARRERAS ECONOMICAS, O EXPLORANDO.
•ENCONTRA LA GLORIA EN:
www.microsoft.com/games/age2
Microsoft

PROMEDIO **80%**

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** LucasArts / Microbyte
**INTERNET:** www.lucasarts.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** No posee





# Indiana Jones y la Máquina Infernal

## Tomb Raider of the Lost Ark

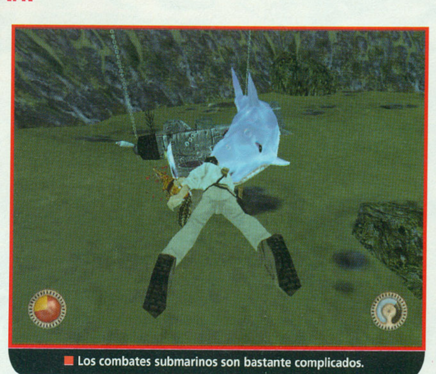
■ Por Maximiliano Peñalver

**LucasArts tiene fama de ser una empresa poco innovadora. Salvo en el terreno de las aventuras gráficas, un género que prácticamente inventó y en el que pocos pudieron hacerle frente, la mayoría de sus juegos son clones, protagonizados por sus más que lucrativas franquicias de los últimos éxitos aparecidos en el mercado. Esto no es malo (salvo por la falta de imaginación) si fijamos nuestro análisis en lo que mejor hace LucasArts: producir. Es tal el poder económico de la empresa que puede financiar prácticamente cualquier cosa que se le ocurra, todo con la mejor calidad. Es por este hecho que no comprendemos por qué utiliza un engine propio que ya no da más, en vez de adquirir alguno de última generación. ¿Orgullo? Quién sabe...**

**Indiana Jones y la Máquina Infernal es un clon de Tomb Raider, pero está tan bien hecho, sobre todo el guión, el sonido y los escenarios, que muy pronto nos olvidaremos de Lara Croft.**

La acción se desarrolla en 1947. La Segunda Guerra acaba de terminar y el Dr. Henry "Indiana" Jones Jr. trata de retomar su labor como arqueólogo en algún lugar de América. Pero si hay algo con lo que Indy no cuenta, es con que muy pronto los rusos se unirán a su lista de enemigos (junto a los nazis y a su conocida fobia por las serpientes) en una encarnizada lucha por encontrar la Torre de Babel y la maquinaria que supuestamente habría en el interior de la mítica construcción.

Según cuenta la leyenda, tal máquina fue desmantelada por el pueblo de Babilonia, aterrado ante la idea de poder atravesar el espacio y el tiempo. Luego, sus cinco piezas fueron desperdigadas por todo el planeta, donde permanecen ocultas tras peligrosísimas trampas. Nosotros nos uniremos a Indy para intentar recuperarlas y detener a los soviéticos en su cruzada por reparar la máquina y dominar al resto del mundo.



■ Los combates submarinos son bastante complicados.

## Indiana Knight

Aunque muchos se esperaban una aventura gráfica, estamos ante un arcade en tercera persona que basa casi el 80% de su desarrollo en la exploración, y aunque nos encontraremos con la galería de personajes infaltable en un juego de LucasArts, nuestra interacción con ellos es prácticamente nula si la comparamos con sus clásicas aventuras. Indy puede correr, trepar, nadar, boxear y usar un machete y su conocido látigo, además de otras armas más convencionales como escopetas y revólveres.

El juego comienza en un sitio de excavación, que servirá como excusa para



introducirnos en la mecánica del juego. Sobre el final de este primer nivel aparecerá Sophia Hapgood (nuestra compañera en Fate of Atlantis, la última aventura computarizada de Indy), que nos pondrá al tanto de la situación con los rusos y donde comenzará la verdadera odisea que es La Máquina Infernal (MI). Y es que, aunque no lo aparente, terminar el juego nos demandará más horas de las que imagináramos en un principio. No sólo los 16 niveles principales son de unas proporciones pocas veces vistas en un juego de este tipo, sino que la infinidad de cosas que tenemos que hacer en cada uno de ellos nos obligará a exprimirnos el cerebro para que no se nos escape ningún detalle.

Por suerte contamos con un mapa en pantalla, similar al de Jedi Knight (pista: ¿de dónde puede venir el engine?) y, para los más impacientes, con un sistema de ayudas que, a costillas de quitarnos puntos de experiencia, nos dará pistas de a dónde ir en cada momento. También se puede regular el nivel de dificultad de los enemigos, sufriendo nuevas penalizaciones en nuestro balance general.

Además de resolver los puzzles necesarios para completar cada nivel, La Máquina Infernal nos propone un desafío extra:

encontrar diez tesoros ocultos en cada escenario. Esto no sólo extiende nuestra presencia en cada mapa, sino que nos posibilita obtener más puntos para comprar ítems (desde kits médicos hasta un mapa que nos guiará a un inmenso sector oculto).

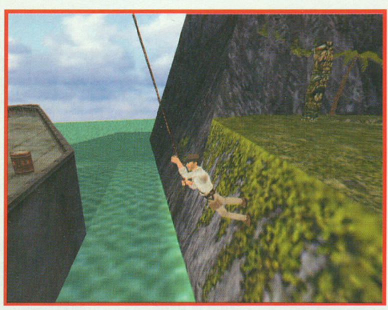
Los controles resultarán familiares para aquellos fanáticos de las aventuras de Lara, ya que son similares. Además, tendremos que sobrevivir una carrera desenfrenada a bordo de un carrito minero, manejar un jeep y atravesar una espectacular secuencia en la que navegaremos algunos rápidos a bordo de un gomón.

Por suerte podemos salvar en todo momento (con opciones para cargado rápido), algo que se vuelve elemental a la hora de luchar contra los soldados rusos o los misteriosos seres a los que nos tendremos que enfrentar. Uno de los puntos flojos del juego es, sin dudas, el combate. No sólo Indy carece de la agilidad necesaria para hacerles frente, sino que la detección de colisiones del engine -en este caso, balas contra enemigos- es poco satisfactoria. MI posee un sistema de autotarget similar al de los juegos de la serie Tomb Raider, pero con una diferencia: aquí es posible, según el arma que tengamos en la mano y su alcance, que no podamos hacer target en un enemigo y que éste sí pueda hacerlo con nosotros. Esto, sumado a lo "duro" de los movimientos de nuestro personaje, hace que en estas secuencias el juego se vuelva frustrante y concluyamos en que la mejor estrategia es ir corriendo y disparando a lo loco. ¡Ni que hablar cuando estamos en el agua y el control es menos preciso todavía! Los movimientos de Indy (sobre todo por la falta de interpolación entre animaciones) nos recuerda a las épocas más remotas del género.

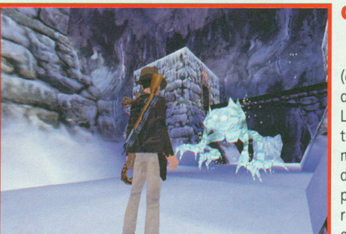
## El látigo infernal

El látigo, todo un ícono a la hora de hablar de Indy, tiene varias funciones aunque no todas útiles. Nos será imprescindible a la hora de atravesar grandes abismos o trepar por ciertos sectores (cuando nos paramos en el lugar correcto para usarlo, Indy levanta el brazo) o para recolectar tesoros en sitios inalcanzables de otra forma. También sirve para quitar el arma de las manos de nuestros enemigos, pero debido a su corto alcance la famosa maniobra del Dr. Jones es poco recomendable.

Hay ciertos enemigos, específicamente animales, que no podremos matar (¿un problema moral de Indiana o una orden de George?) así que tendremos que espantarlos con nuestro látigo, o con el machete en el caso de que sean acuáticos, ya que ellos sí nos atacarán sin contemplaciones.



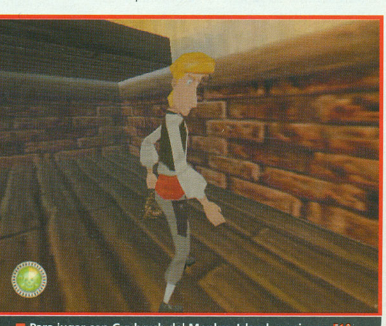
Durante nuestra travesía iremos encontrando las diferentes piezas de la máquina infernal y también tendremos que aprender a utilizarlas para poder superar ciertos obstáculos, sobre todo a la hora de eliminar a los jefes que las custodian. Todos ellos son de gran tamaño, pésimo temperamento, y encima invulnerables a nuestras armas convencionales. ¡Conviene ir con cuidado!



Los sonidos y la música, entre los que se incluye el tema original de Indy compuesto por John Williams, son maravillosos. Desde el click de nuestro encendedor (Zippo) hasta el desprendimiento rocoso en las zonas más peligrosas, todos despuntan un trabajo de altísima calidad. Las voces, por lo menos en la versión en inglés que utilizamos para este review, son correctas aunque, por supuesto, Harrison Ford no prestó ni su voz ni su cara para el personaje.

## Conclusión

Pese a los aspectos menos felices (como dirían los integrantes del clan del Dr. Picor) anteriormente descriptos, La Máquina Infernal es un juego repleto de pequeños detalles que lo hacen muy recomendable. Resolver cada uno de los enigmas es una tarea compleja pero reconfortante y generalmente es recompensada mediante una nueva escena que nos revela algo más de la intrigante trama. Es obvio que no va a ganar ningún premio a la originalidad, pero eso ya lo sabíamos de antemano; es que más allá de todo inconveniente, el juego se las ingenia para convencernos de que estamos participando en una nueva película de uno de los más grandes héroes de acción de la historia. Sin lugar a dudas, un logro absoluto.



Para jugar con Guybrush del Monkey Island, presionen F10 mientras están jugando y escriban: makemeapirate

**XTREME PC EL PROMEDIO**

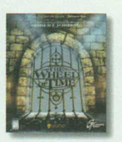
**QUE TIENE:** Un juego de acción y exploración con el atractivo extra de que su protagonista es uno de los personajes más reconocidos del mundo.
**LO QUE SI:** Decorados y ambientación dignos del personaje. Los puzzles en general. Sonido de primera línea. Es largo, al contrario que la mayoría de los juegos de hoy en día. Las escenas a bordo del jeep, carrito minero y gomón. Recorrer los niveles (mientras no haya enemigos) es un gran placer.
**LO QUE NO:** La animación de nuestro personaje deja mucho que desear. El engine caduca en cualquier momento. Los combates son insoportables.

**80%**

## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Legend Interactive / GT Interactive / Edusoft
**INTERNET:** www.wheeloftime.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 500 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** LAN e Internet hasta 16 jugadores





# Wheel of Time

## Un viaje mágico a tierras fantásticas de la mano de Robert Jordan

Por Martín Varsano

**Antes que nada, vale la pena aclarar que Wheel of Time no fue lo que pretendía ser en un primer momento -léase un juego de rol con el engine del Unreal-, pero así y todo es una acabada muestra de cómo se puede reunir un impecable engine con una más que interesante historia para brindarnos un nuevo giro a esta historia de los arcades 3D en primera persona.**



Como pueden ver en esta foto, el diseño de los niveles es sensacional.

Los que supieron acercarse alguna vez al site oficial de Wheel of Time (WOT) sabían de antemano lo que mencionamos anteriormente, pero es casi seguro que para muchos resulta una sorpresa. Tal vez para los fanas de los RPG no sea tan buena, pero para los que supimos pasar infinitas horas frente al monitor liquidando implacablemente todo tipo de enemigos con la ayuda de nuestro mouse, WOT pueda resultar una vuelta de tuerca interesante a lo ya visto en el género. Y si a eso le agregamos cierto interés en la lectura fantástica, ni les cuento, porque el juego está basado en las populares novelas (éxito en los Estados Unidos) de Robert Jordan.

### La guardiana

Sopresivamente, la protagonista de este arcade es una muchachita llamada Eleyna, guardiana de las crónicas de la Torre Blanca. Y como casi siempre ocurre con todas las heroínas y héroes (exceptuando tal vez a Larita, que no tiene ningún problema), Eleyna es la única dentro de su órden -Las Aes Sedai- que no puede canalizar energía mágica para crear hechizos. Es por ese motivo que la niña debe utilizar los Ter'angreal, el sustituto del WOT de las conocidas armas de los otros arcades 3D. Estos 40 poderosos hechizos, agrupados en 10 categorías, nos ayudarán a que la muchacha cumpla la misión que le fue encargada por su superiora: Recuperar unos sellos que fueron robados por un traidor a la orden, para retornarlos a la Torre Blanca. Pobrecita...



### Los Ter'angreal

Vamos a hablar un poco más en detalle de los hechizos que se pueden utilizar en el juego, que son una bendición y una maldición. El lado bueno de estos hechizos es que tienen un gran despliegue a nivel gráfico, gracias al engine del Unreal -de esto hablaremos un poco más adelante- , pero la inmensa cantidad de ellos hace que sea bastante difícil seleccionarlos, especialmente en el calor de la batalla. Lamentablemente la selección con la rueda del mouse (algo comúnmente usado en títulos como el Half-Life, que tiene armas agrupadas en diferentes categorías, al igual que el WOT) permite cambiar las categorías, pero no los hechizos dentro de cada una de ellas, por lo cual será necesario apretar el número indicado las veces que sea necesario hasta dar con el hechizo correcto. Como pueden ver es hasta complicado explicarlo, ¡así que ni se imaginen lo que es practicarlo!

Pero todo esto tiene su lado positivo, ya



que es necesario conocer a fondo las características de cada Ter'angreal, que siempre están asociados con uno de los elementos básicos o con varios de ellos (fuego, agua, aire, etc.), porque en el momento de encontrarnos con los enemigos más poderosos, tiene mucho que ver el tipo de defensa que utilizemos o con qué hechizos pensamos atacar. Esto adiciona el elemento estratégico a un tipo de juego en el cual la mayoría de las veces lo mejor es tirar con lo más poderoso de nuestro arsenal.

## ¿Ese es tu castillo?

A nivel gráfico y visual, el WOT es sencillamente una obra de arte. La gente de Legend Entertainment ha sabido sacar partido al engine del Unreal, y esto ha dado como fruto una arquitectura sen-sa-cio-nal. Obviamente, para poder recrearse con todo el esplendor arquitectónico y los detalles de las texturas y partículas, será necesario poseer una máquina bastante rápida (recomendamos una Pentium III) con una placa de las de nueva generación. Los que tengan esta configuración van a quedar maravillados con los efectos de luces, humo, fuego, y por supuesto los hechizos. Ni hablar de los "scripts", que están muy bien colocados en lugares claves para darle un toque magistral a la ambientación. Para que se den una idea cabal de lo que estamos hablando, en una escena Eleyna está próxima a la entrada de una citadela, y cuando nos aproximamos a un claro cercano, un trueno ensordecedor nos hace saltar 15 centímetros de la silla en el aire. Magistral.

## Los enemigos

Nuestros adversarios en el juego cuentan con la ventaja de poseer la inteligencia artificial creada por Steven Polge para el Unreal, por lo que será una cosa común verlos evitando nuestros disparos certeramente, mientras nos atacan sin piedad. Y en muchas ocasiones se nos vendrán encima para finiquitarnos rápidamente, cosa que pondrá los pelos de punta a más de uno. Y acá viene el momento de un consejito: Salven, no bien entran al comienzo de un nuevo nivel (se van a dar cuenta porque es luego de una animación) de la manera convencional, y dentro del nivel con el quicksave. Esto es muy importante para los que quieran jugar a WOT en el nivel medio (o el superior), ya que los hechizos no abundan, y puede pasar que se queden sin Ter'angreals para más adelante. El juego es bastante difícil, y si no toman estas precauciones se puede tornar frustrante.

Bueno, sigamos con los enemigos: Estos son bastante variados, con criaturas similares a los ogros y algún que otro mago, pero el que más nos llamó la atención fue uno conocido como Myrddrall. Este individuo, ataviado con un manto negro, ataca insistentemente con una ballesta, y tiene la mala costumbre de volatilizarse del lugar donde se encuentra en el momento en que nuestro misil "seeker" está por alcanzarlo. Frustrante, pero todo un desafío.

## La música y los efectos de sonido

En este aspecto, el WOT merece una mención aparte. La música es excelente, y además se encuentra en el segundo CD en forma de archivos MP3, para que los podamos disfrutar aún sin estar jugando. Los efectos de sonido están muy bien logrados, y en muchos casos, como en los enemigos de humo que nos persiguen implacablemente susurrándonos "Die!", nos han sacado de nuestras casillas en más de una ocasión.

## Sintetizando

El WOT tampoco es perfecto. Tiene algunos problemillas; como la imposibilidad



de jugar en Multiplayer sin un server dedicado (esperemos que saquen un patch para solucionar esto), y la ausencia de un modo cooperativo, que hubiera sido genial en un juego de estas características. Por el otro lado, la excesiva dificultad en ciertas ocasiones le juega en contra, pero así y todo hay que reconocer que es un excelente producto, digno de llevar el engine del Unreal.



**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Una aventura fantástica de la mano de Robert Jordan.
**LO QUE SI:** El diseño de los niveles. La música. Los efectos de sonido. El detalle gráfico en general.
**LO QUE NO:** No tiene modo cooperativo (¡un patch pronto!). A veces se pone un tanto dificultoso, pero nada que con un poco de paciencia (o bajando el nivel) no se pueda solucionar.

**85%**

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Criterion Studios / Acclaim Entertainment / Microbyte
**INTERNET:** www.acclaimnation.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 230 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** Unicamente 2 jugadores en pantalla dividida.



# Trickstyle

## Aunque es gráficamente superior a su par de Dreamcast, Trickstyle no puede competir contra sus propias limitaciones consoleras

Por Maximiliano Peñalver

**Hermoso. Bello. Majestuoso. Al diseño de los escenarios de Trickstyle no hay adjetivo que lo pueda describir justamente. La gente de Criterion (responsable entre otros títulos de Sub-Culture, un excelente simulador submarino que en materia de gráficos fue un adelantado a su época) nos da una nueva muestra de su maestría, esta vez diseñando algunas de las mejores pistas futuristas de la historia. Brillantes y coloridas, con decenas de estructuras de fácil reconocimiento (recorreremos Londres, Manhattan y Tokyo del futuro), más un exceso de colores flúo por todas partes, Trickstyle es un juego del que nuestros ojos se enamorarán inmediatamente.**

El objetivo, que deberemos cumplirlo a bordo de nuestro Hoverboard (un skate al que le reemplazaron sus ruedas por un motor jet), será llegar en primer lugar en las 15 pistas que componen el campeonato. Este está dividido en tres partes y cada vez que completamos las cinco fases de un país, deberemos enfrentarnos con un "Jefe" para ganarnos el acceso a un nuevo país. La mayoría de las pistas posee caminos ocultos o de difícil acceso, y aunque buscarlos es bastante complicado (generalmente hace falta realizar movimientos especiales para alcanzarlos) nos da una gran ventaja sobre nuestros oponentes computarizados. Podremos intentarlo con 9 personajes diferentes (aunque ninguno se destaque ni en personalidad o desempeño) y con el correr del tiempo tendremos acceso a un total de cuatro tablas con diferentes atributos (más liviana para mayor velocidad o más pesada para los topetazos contra los contrincantes) y ciertas ayuditas que encontraremos en los distintos recorridos.




## ¡Mirá mamá, sin dientes!

Los movimientos especiales son el alma del juego, ya que nuestra velocidad máxima se puede incrementar mediante unas flechas de aceleración que encontramos en las pistas y/o los movimientos mencionados. La "trampa" de todo esto radica en que nuestro personaje no "conoce" estos movimientos y aunque nos hayamos leído en el manual, tendremos que "aprenderlos" en el juego para poder usarlos. Aquí es cuando entra en juego el entrenador. Este nos dará 16 misiones de dificultad progresiva (por cierto mucho más difíciles que las carreras en sí) y al final de cada una obtendremos una nueva acrobacia.




Este "entrenamiento" por más ridículo que parezca es mucho más divertido (y como dijimos, más difícil) que el resto de las opciones. Existen diferentes tipos de desafíos. Estos van desde ganarle una carrera al entrenador mientras atravesamos unos checkpoints que nos brindan tiempo adicional, hasta una competencia por capturar puntos de energía diseminados por el nivel en un tiempo límite muy, pero muy estricto. Este modo es muy útil para comprender por completo el complejo manejo de nuestra tabla y lo bien representados que están todos los elementos de la física, sin dudas otro de los puntos altos del juego.

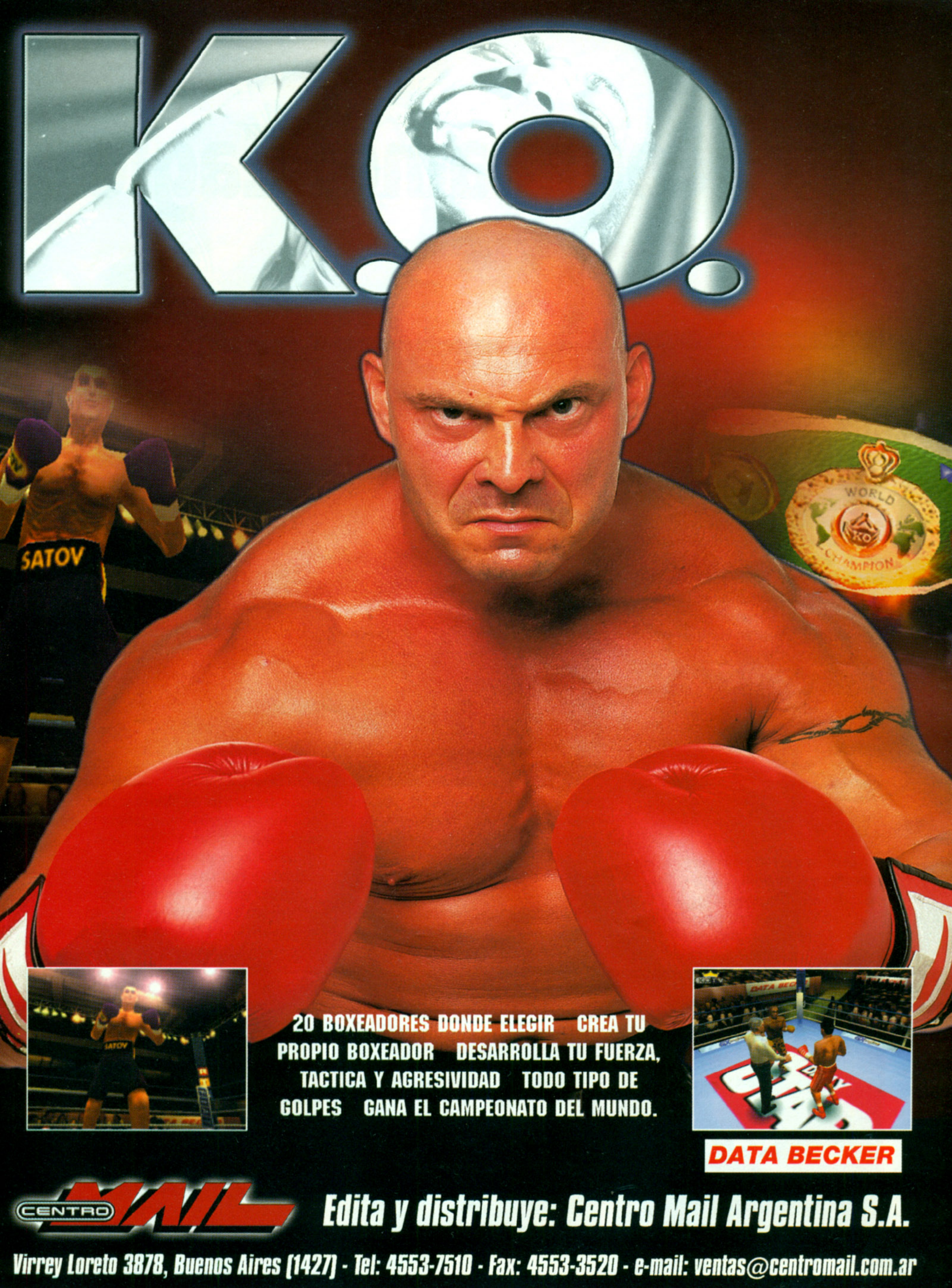
## Diagnóstico: Consolitis aguda

Trickstyle es un juego que definitivamente disfrute muchísimo en la Sega Dreamcast. Pero obviamente esta consola no posee la gama de juegos de carreras que la PC. Todo indicaba que esta conversión podría llegar a ser perfecta, con mejores gráficos y un modo multiplayer acorde a las circunstancias. Pero no. 2 jugadores en pantalla dividida es lo único que nos ofrece este producto en este modo y hoy por hoy los usuarios de PC esperamos mucho más que eso en un juego de fin de siglo.

**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Carreras a bordo de hoverboards en algunas de las pistas mejor diseñadas en un juego de estas características.
**LO QUE SI:** ¡Los gráficos! La física. (Una vez que lo aprendemos) el control de la tabla. Los recorridos.
**LO QUE NO:** Modo multiplayer digno del telematch. Algunas pistas demasiado fáciles y otras demasiado difíciles. Poca rejugabilidad. Música monótona.

**69%**


K.O.
SATOV
WORLD
KO
CHAMPION
20 BOXEADORES DONDE ELEGIR CREA TU PROPIO BOXEADOR DESARROLLA TU FUERZA, TACTICA Y AGRESIVIDAD TODO TIPO DE GOLPES GANA EL CAMPEONATO DEL MUNDO.
DATA BECKER
CENTRO MAIL
Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.
Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427) - Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520 - e-mail: ventas@centromail.com.ar

PROMEDIO
84%

FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Refraction / Take2
**INTERNET:** www.codenameeagle.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 6x, aceleradora 3D, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** LAN, IPX, TCP/IP, e Internet hasta 16 jugadores.




# Codename: Eagle

## Les presentamos al nuevo éxito de Take2, que poco a poco se está convirtiendo en el nuevo vicio de la editorial

**Por Santiago Videla**

**Codename Eagle es uno de esos juegos que parecen salidos de la nada, ya que hace un par de meses no se sabía prácticamente nada de él. Nuestra primera sorpresa fue cuando vimos el demo en el que claramente se veía que éste no iba a ser un simple arcade 3D del montón, razón por la cuál inmediatamente fue incluída en el CD del número anterior, mientras esperábamos con impaciencia que la versión final cayese en nuestras manos.**

Ahora que la versión completa por fin llegó a la redacción, únicamente hubo que superar el inconveniente que no sólo yo quería verlo, pero como somos gente civilizada ese problema ya quedó solucionado... sólo espero que mi puerta aguante hasta que termine la nota.



En este juego podemos usar toda clase de vehículos.

### Un arcade muy ingenioso

A pesar de que este juego tiene muchos elementos muy característicos de títulos como Hidden & Dangerous, Codename Eagle no se trata de un juego de estrategia, sino que es un espectacular arcade 3D repleto de acción y con unas buenas dosis de aventura, que de vez en cuando nos obligará dejar las armas de lado, para usar un poco la cabeza.

La acción de este juego se desarrolla en la Rusia de allá por 1920, en donde junto a un comando de las fuerzas especiales aliadas llamado Shadow Command, tendremos que llevar a cabo un total de 12 misiones, con el fin de evitar que el nuevo Zar lleve a cabo sus planes de dominación mundial.

Uno de los detalles más acertados y alucinantes, que la gente de Refraction incluyó en este juego es la posibilidad de que en cada misión podamos usar una amplia gama de vehículos de todo tipo, para llevar a cabo nuestra tarea, como por ejemplo: Camiones, motos, tanques, barcos blindados, submarinos, aviones, cañones antiaéreos y como si eso fuera poco, hasta un par de esquís en ciertas ocasiones especiales.

Gracias a esto, las misiones del juego tienen una estructura sumamente abierta y nos dan una gran libertad de acción, tal es así, que en la mayoría de los casos podremos cumplir con lo que nos asignaron de varias formas diferentes, todo depende de la creatividad que tengamos para cada ocasión.

Otra cosa que hay que tener en cuenta es







que también es posible dialogar con algunos personajes y en muchos casos eso es vital para que podamos seguir adelante, ya que no siempre vamos a poder resolverlo todo por nuestra cuenta.

## Tecnología OKM

Para sorpresa de muchos (nosotros incluídos) Codename Eagle usa un "engine" 3D desarrollado exclusivamente por sus creadores, que nada tiene que envidiarle a cualquier otro juego 3D de esta época.

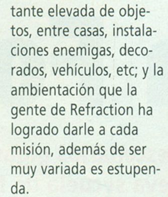
Además del muy buen nivel de detalle que se ve en todos sus escenarios, este nuevo "engine" es capaz de manejar modelos bastante complejos y objetos de un tamaño considerable, como por ejemplo los Zeppelin o los destructores y portaaviones.

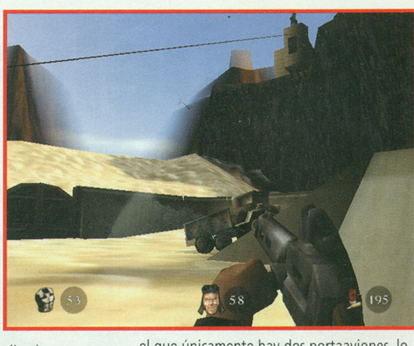
Algo para destacar con respecto al "engine", es que el comportamiento de los vehículos, que en todo momento es muy preciso y además todos ellos tienen una física excelente, lo mejor de todo es que el juego es muy estable y salvo algunos pequeños problemas con las colisiones en ciertos lugares de algunos niveles, el resto funciona sin ningún inconveniente.

## Los gráficos

Gráficamente, este juego no deja de asombrar, porque además del espectacular nivel de calidad que tiene todo lo que nos rodea, las opciones de la configuración de video nos dan la posibilidad de usar una paleta de colores de 32 bits (eso depende de la placa aceleradora que tengan) y con eso les aseguro que todo mejora de una forma realmente notable.

Cada escenario tiene una cantidad bastante elevada de objetos, entre casas, instalaciones enemigas, decorados, vehículos, etc; y la ambientación que la gente de Refraction ha logrado darle a cada misión, además de ser muy variada es estupenda.






Tampoco hay que olvidarse de los efectos especiales, ya que juegan un papel muy importante en todo el desarrollo del juego, pero lo más interesante de todo son los eventos realizados por medio de "Scripts" al mejor estilo Half Life, como por ejemplo: Puentes estallando justo cuando estamos a punto de cruzarlos, soldados enemigos provocando un derrumbe para sacarnos del camino y muchas otras cosas, que ocurren a medida que vamos pasando por ciertos lugares y ayudan a que la acción no decaiga ni por un segundo.

## Un multiplayer de aquellos

A pesar de que el modo para un solo jugador es excelente, no tiene comparación con la espectacularidad de la modalidad Multiplayer, porque aquí también tendremos a nuestra disposición a todos los vehículos que están disponibles a lo largo de la campaña (con excepción de los barcos), sólo que en grandes cantidades.

Los niveles de esta modalidad, casi siempre cuentan con bases en las que podremos elegir el vehículo que se nos antoje, para ir a tirotear a nuestros amigos y su diseño es ideal para combatir por equipos, razón por la cual creo que Codename Eagle va a tener un gran éxito en Internet.




El diseño de los niveles dedicados al Multiplayer, también merece una mención aparte, ya que hasta tenemos un escenario en el que únicamente hay dos portaaviones, lo que nos obliga a poner a prueba nuestras habilidades como pilotos, si es que queremos llegar a nuestros rivales... sencillamente de lo mejor.

## Un último comentario

Si bien nos encontramos ante un verdadero juegazo, no todo son alabanzas y aquí se vienen los palos correspondientes.

El primer punto que no puedo dejar pasar por alto es la inteligencia artificial de los enemigos, que por cierto deja bastante que desear y es más bien parecida a la de títulos de la época de Doom y me parece que no está a la altura del resto del juego.

El segundo aspecto criticable es que el juego no dispone de opciones para jugar en modo Multiplayer en forma cooperativa, lo cual es una verdadera lástima, pero supongo que por la estructura de cada misión eso hubiese sido algo difiícil de implementar.

Igualmente Codename Eagle es un espectacular juego de acción, repleto de ideas muy buenas por todos lados y con detalles verdaderamente alucinantes, que seguramente los va a mantener colgados por horas y horas... y si lo juegan por Internet mejor ni les cuento.

**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Un arcade 3D bastante original y muy entretenido

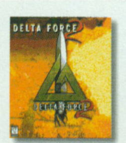
**LO QUE SI:** : La estructura de las misiones. Los vehículos. La jugabilidad. Los gráficos, especialmente en 32 bits. Los efectos especiales. La variedad de los escenarios. Etc.

**LO QUE NO:** La inteligencia artificial. No se puede jugar en forma cooperativa en modo Multiplayer.

**84%**

## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Novalogic
**INTERNET:** www.novalogic.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium II / Celeron 400 o equivalente, 165 MB en el disco rígido, 64 MB de memoria, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98/NT.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** IPX (16 jugadores) Novaworld en Internet (50 jugadores)

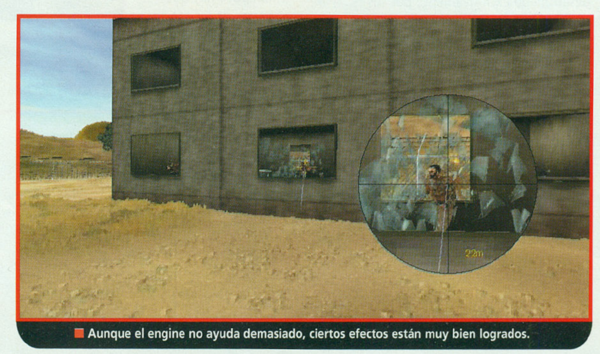



# Delta Force 2

**Batallas numerosas y escenarios gigantescos, elementos clave en el éxito de esta nueva secuela de Novalogic**

**Por Maximiliano Peñalver**

**Siguiendo la tradición de su primera parte en hacer un intercambio entre tecnología gráfica (sí, Delta Force 2 sigue utilizando el antiquísimo sistema Voxel) por acción a raudales de primerísima calidad, tanto en su modo para un jugador como en multiplayer, una vez más, y aunque se quede unos cuantos pasos atrás de lo mejores títulos del género, Novalogic obtiene otro rotundo ganador.**



Aunque el engine no ayuda demasiado, ciertos efectos están muy bien logrados.

## ¡Me pareció ver un lindo pixel!

Delta Force 2 (DF2) posee 45 misiones en las que medir nuestra capacidad. 25 de ellas corresponden a la campaña y las 20 restantes a escenarios separados (stand-alone) que pueden ser accedidos en cualquier orden. En la mayoría de ellas nuestro objetivo principal será aniquilar un fuerte y una numerosa cantidad de terroristas, y las consabidas consignas clásicas de destruir objetivos, rescatar rehenes o recuperar ciertos artefactos de inmenso valor estratégico. Incluso, una vez que terminemos todas estas misiones, podemos acceder al editor de niveles (que por cierto está muy bien documentado y es relativamente fácil de utilizar) para crear nuevas incursiones.

Sin dudas uno de los mejores aspectos de DF2 es lo vasto de sus escenarios. Gigantes y realistas, nos dan una gran variedad a la hora de elegir el camino a seguir para progresar en nuestra misión. ¿Bajamos por el sendero o rodeamos por completo la montaña? ¿y si mejor vamos uno por cada lado? Decisiones básicas pero elementales a la hora de salir victoriosos en DF2. Todo esto es algo que sólo una tecnología como el Voxel puede permitir sin que nuestra máquina se arrastre por el piso. Aunque, ojo, no hay que confundirse. DF2 requiere de un equipo bastante potente para correr en 640x480 medianamente bien y todo bien pixeladito (una marca registrada del Voxel). Esto se debe a que la aceleración por hardware únicamente se aplica en ciertos aspectos del escenario (como árboles, vehículos y edificaciones) y en equipos donde el procesador no sea de última generación, el arrastre será mayúsculo.

Otro de los problemas de este juego, tecnológicamente hablando, es que no posee soporte para placas que no tengan 32 bits de color, por lo tanto usuarios de Voodoo 3 y similares... Doh! Sin embargo y como dijimos, si el procesador safa y la placa de video primaria se defiende, todo tiene que salir bien.

## Sin embargo...

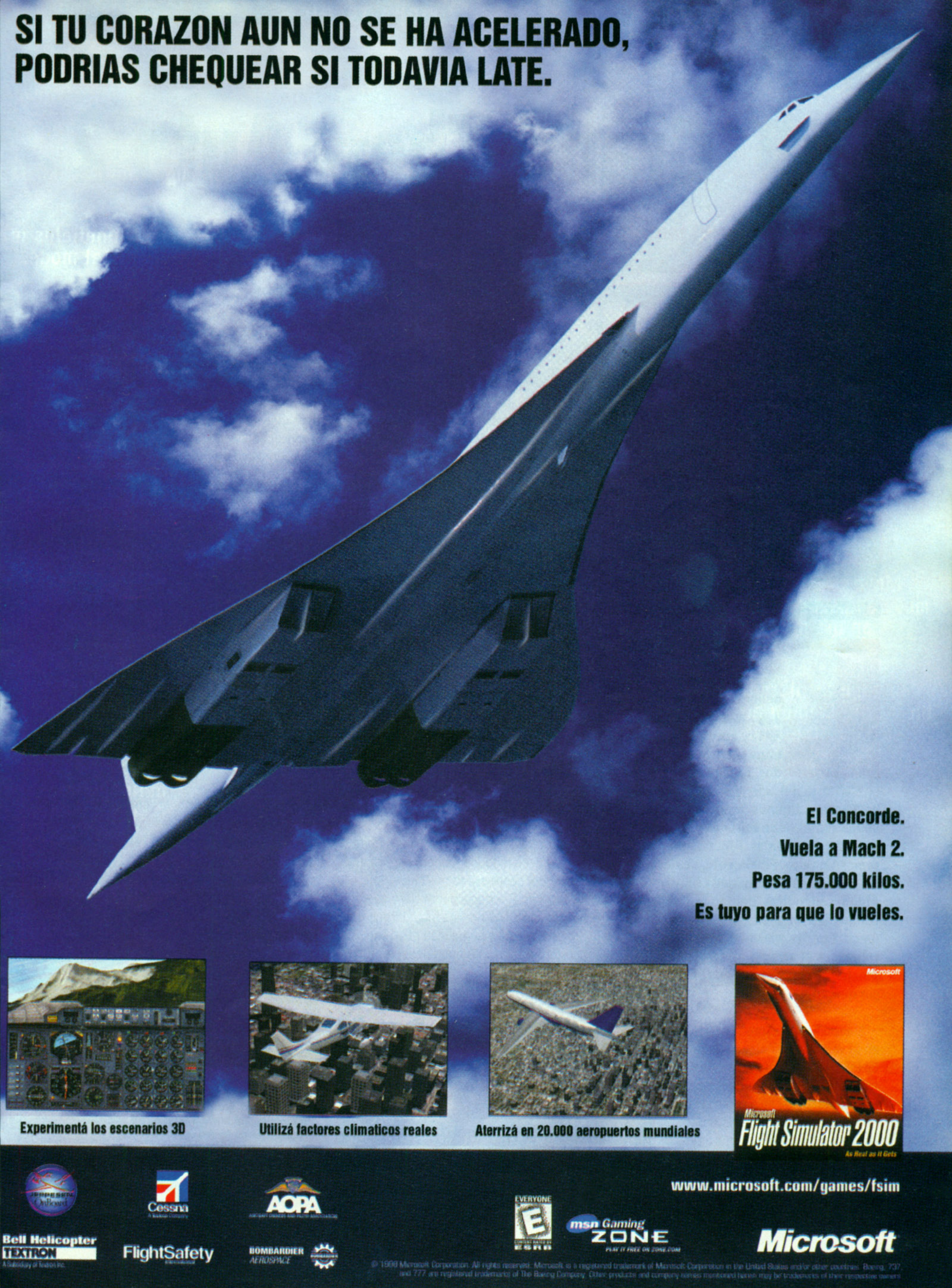
Aunque todo esto parezca pesimista, Delta Force 2, de tener el equipo es un muy buen juego. No sólo atrapan sus excelentes modos de juego, sino que su variedad y sorpresas (misiones nocturnas, lo poco gracioso de caer en una trampa algo primitiva y morir empalados a lo Lara Craft o como el mismísimo Príncipe de Persia) lo hacen una opción muy adictiva. También contamos con un buen modo de sniper (algo que sádicos como Santiago siempre agradecen) y a diferencia de los juegos de la competencia, el agua es un elemento estratégico más, ya que nos podemos sumergir en ella. Los efectos de sonido son rea-listas al mango y más de uno sacudirá la cabeza esquivando balas virtuales gracias al molesto (pero efectivo) sonido de las balas zumbando en la búsqueda del cráneo de nuestros soldados.

El modo multiplayer está muy bien contemplado gracias a Novaworld, el servicio gratuito de juego en línea de Novalogic por el que hasta 50 jugadores simultáneamente pueden dar batalla en Internet. Por suerte, el juego funciona de maravillas en este modo, aún con las conexiones que rigen en nuestro país y nuestro módem de 56k o similar, algo que realmente no vale la pena perderse. Aunque todavía algunos de los modos para el juego multitudinario no están implementados, según Novalogic, muy pronto lo estarán.

### XTREME PC EL PROMEDIO

**QUE TIENE:** Acción desenfrenada en vastos e inmensos escenarios.
**LO QUE SI:** : Excelente modo multiplayer. Modo Sniper. Variedad de armas. Escenarios pixelados pero realistas. Sonidos Dolby Vietnam. El editor y la cantidad de misiones.
**LO QUE NO:** Requiere de una máquina poderosa para jugarlo decentemente. Los gráficos, gracias al Voxel Space 32 3D, dejan bastante que desear. Soldados enemigos cagones. ¡Run Forest, Run!

**79%**



SI TU CORAZON AUN NO SE HA ACELERADO,
PODRIAS CHEQUEAR SI TODAVIA LATE.
El Concorde.
Vuela a Mach 2.
Pesa 175.000 kilos.
Es tuyo para que lo vueles.
Experimentá los escenarios 3D
Utilizá factores climaticos reales
Aterrizá en 20.000 aeropuertos mundiales
Microsoft
Microsoft Flight Simulator 2000
As Real as it Gets
www.microsoft.com/games/fsim
Cessna
AOPA
EVERYONE
E
ESRB
msn Gaming ZONE
PLAY IT FREE ON ZONE.COM
Bell Helicopter
TEXTRON
FlightSafety
BOMBARDIER
AEROSPACE
Microsoft

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** DMA Design / Rockstar Productions
**INTERNET:** www.gta2.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 80 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D (Direct3d), Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** Hasta 6 jugadores vía Internet o LAN.



# Grand Theft Auto 2

## El loquito que busca la Policía



¡Mi suegra, allá va mi suegraaaa!

**Por Durgan A. Nallar**

**La secuela del juego que nos permitió ponernos los pantalones de un delincuente desaforado llegó a la redacción de XPC, y enseguida hubo unos cuantos interesados. La caja estaba sobre el escritorio del Jefe, y el Jefe no estaba. Pasaron algunos minutos de duda, en los cuales hubo miradas nerviosas y palmas transpiradas. Algunos nos acercamos un poco. Finalmente, se desató un pequeño alboroto; nada muy grave. Algunas pataditas, un par de trompadas. Alguien tenía que revisar el juego. Por desgracia, el Jefe quiere cobrarnos el arreglo de su oficina. ¿Le pueden pedir por nosotros? Fue sin querer.**

Esencialmente el mismo juego que en su versión original, y su paquete de misiones, London 1969, este GTA2 sirve para entretenerse durante mucho tiempo, al menos mientras no nos metan a la cárcel. Como siempre, aunque en un futuro cercano, representamos a un criminal dispuesto a burlarse de la Policía y de las mafias que dominan la zona. Cada uno de los tres sectores principales del juego está dominado por tres bandas, que no difieren entre sí excepto por el color de sus trajes y sus vehículos. El trabajo consiste en ganar el respeto de una, causando daño a los miembros de otra, en pos de recibir trabajos por encargo. Por ejemplo, asesinar a unos cuantos Piraos -los nombres cambian de acuerdo al idioma elegido, en este caso, el castellano- hará que los Yakuza nos miren con simpatía (mientras no les signifiquemos un problema, por supuesto; ningún amor es eterno). De esa manera, si queremos probar todas las misiones existentes en GTA2, hemos de aliarnos con todas las bandas, una tras otra, lo cual lleva a cometer varias atrocidades, desde robar coches, rescatar ladrones de bancos, atropellar indiscriminadamente a los peatones, convidar Molotovs, correr por las calles ametrallando a todo el mundo, colocar coches bomba en los edificios y sembrar granadas, hasta prender los cigarrillos de la gente con nuestro lanzallamas.

Claro que este tipo de actividades es divertido y válido únicamente en el ámbito del juego, y de ninguna manera implica una apología del delito, como nos dijo el Jefe. Para todos está perfectamente claro que divertirse con GTA2 no está mal, porque un juego es una cosa y la realidad otra. Por supuesto, hay personas que pueden sentirse afectadas en su sensibilidad y, desde luego, si quien juega es un menor, debe hacerlo con la guía de un adulto, de la misma forma en que ve una película violenta o asiste a un espectáculo deportivo de esos donde vuelan botellazos y dientes por todos lados.

GTA2 muestra una vista vertical, desde lo alto, igual que sus antecesores. La novedad es que el engine maneja una muy buena iluminación de color que se luce especialmente en los coches de Policía. La cámara se mueve mucho mejor, además. Nuestro delincuente loco tiene una barra de salud, muy útil para saber cuándo bajarse de una ambulancia en llamas, por ejemplo, y huir a pie por los callejones de la ciudad. Pero otros viejos problemitas siguen ahí: una buena cantidad de los trabajos que nos encargan son de una dificultad endiablada, y el juego en red resulta lento. Golpear a los peatones con un arma pesada hace que vuelen dando vueltas hacia la cámara, y de cerca se ven horribles. Las armas con silenciador requieren munición especial (!), y de poco sirve montar armas especiales en nuestro coche porque es demasiado costoso en relación a lo poco que nos puede durar, sobre todo conduciendo a contramano.

Lo mejor del producto, la verdad, es andar a lo loco por la ciudad robando vehículos (prueben el tanque), escuchando rock n´roll en la radio, cometiendo desmanes y tratando de huir de la Policía, que si no puede detenernos se las arregla para mandar equipos SWAT. Los Polis son más inteligentes que nunca, y esto pone a GTA2 entre los productos más entretenidos del mercado.

**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Más desmanes y corridas para escapar de la ley.
**LO QUE SI:** Es super divertido. ¡Las huidas en coche y a pie son espectaculares! La música. El sonido 3D. La iluminación de color.
**LO QUE NO:** Muchas misiones son casi imposibles. Los gráficos podrían ser más elaborados. El juego en red es lento. A algunos fanas no les va a gustar el aspecto un poco más futurista de los coches.

**72%**

# LA RUTA ESTA MAS PELIGROSA QUE NUNCA

**INTERSTATE™ '82**

*Estamos en 1982 y el auto-terrorismo está en su apogeo. Estados Unidos está en crisis y vos, un legendario guerrero de las rutas, has regresado por venganza en ésta, la más cruenta de las batallas. Ajustate el cinturón.*

Por primera vez, podés salir de tu vehículo para robarles los autos a tus enemigos, o buscar refugio. Equipá tu coche con un impresionante arsenal, incluyendo sierras, lanzallamas y rayos láser.




ACTIVISION

**Subdistribuido por: TELE OPCION S.A. Av. Roque Sáenz Peña 811 4° "E" - C.P. (1035) Buenos Aires - Argentina**
**TEL: (54 11) 4326-7751 FAX: (54 11) 4326-7798 HOT-LINE: (54 11) 4326-7752 E-mail: soporte@teleopcion.com.ar**



*"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. Controle el alcance de su garantía."*

## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Terminal Reality / G.O.D. / Edusoft
**INTERNET:** www.terminalreality.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, 500 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** No posee.




# Nocturne

## Seamos protagonistas de una oscura película de terror de los años 40

**Por Martín Varsano**

**Nuestras sospechas están confirmadas: No estamos solos en este mundo. Nos acompañan infinidad de criaturas maléficas, como hombres lobos, vampiros, zombies y otros engendros, que pretenden aterrorizar a la población. Si están dispuestos a perder algo de su paciencia, y disponen de una máquina lo suficientemente poderosa para la experiencia, prepárense para este arcade plagado del más puro suspenso.**

No vamos a perder demasiado tiempo en la historia, porque seguramente la habrán leído en el preview del número 22. La cosa sigue igual de oscura, pero la diferencia principal radica en que sólo podremos personificar al "Extraño", un agente especial de una agencia creada en los años 40, dedicada a combatir todos los fenómenos paranormales que acosan a la tierra (algo así como el abuelo de Mulder). Nuestra compañera mitad vampiro conocida como Svetlana, a la que supuestamente también se iba a controlar, sólo nos hará de partenaire en alguno de los misterios que deberemos resolver. Y al juzgar por el carácter huraño del protagonista, es mejor que las cosas sean así, ya que el muchacho tiene una poderosa aversión a estos "fenómenos".

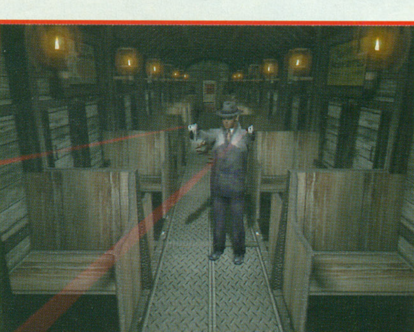


### Apaga la luz...

Para comenzar, acá va un consejo: Recomendamos jugar a Nocturne de noche, con todas las luces apagadas. ¿El motivo? Toda la atmósfera del juego se potencia enormemente en estas condiciones. La predisposición para jugar a Nocturne tiene que ser similar a la que se pone cuando se quiere ver una buena película de terror, estando dispuesto a saltar ocasionalmente frente al ataque de alguna criatura de ultratumba. La excelente música en las diferentes misiones ayuda muchísimo a ponerse en clima (aunque hay que reconocer que la canción de los menúes se torna un poco repetitiva luego de un rato).

El juego se divide principalmente en cuatro episodios, a los que se puede jugar independientemente. Concretar estos episodios nos dará acceso a un quinto, al que sólo se podrá acceder de esta manera.

Para poder avanzar en nuestras misiones, contaremos con un interesante arsenal, que incluye revólveres con miras láser, escopetas, lanzallamas y otras chucherías, que se podrán cargar con diferentes tipos de municiones, ideales para diferentes enemigos, como por ejemplo balas de plata para los hombres lobo. La acción se ve en una vista de tercera persona con cámaras fijas, similar al clásico "Alone in the Dark", que ha permitido a los desarrolladores crear escenarios mucho más complejos, ya que si la cosa hubiera sido generada con un engine 3D, Terminal Reality no hubiera podido efectuar el excelente trabajo de sombras generadas en tiempo real, que añaden una cuota de realismo pocas veces vista. Eso sí, para semejante despliegue técnico es necesario contar con una poderosa máquina, y una placa de iguales caraterísticas.



### ¿Cuál era la tecla de quickload?

Hasta ahora comentamos las ventajas de Nocturne, ahora viene el momento de los palos: Por un lado, el juego requiere de una gran cantidad de paciencia, ya que los monstruos suelen venir en grandes cantidades y la munición no abunda, como tampoco los kits para curarse. Así que no será extraño tener que cargar una partida anterior para ver si salimos mejor parados que en el último enfrentamiento. El control no es malo si uno se acostumbra, pero llevará algo de tiempo para los menos expertos. Por último, las cámaras en ciertas ocasiones entorpecen la visión de nuestro personaje, por lo que se hace un tanto complicado ver en qué lugar se encuentran los enemigos. Afortunadamente, la opción de apuntar automáticamente nos saca del apuro en algunas ocasiones. Así y todo, Nocturne es una muy buena opción para los que estén interesados en pasar una "noche alucinante".

### XTREME PC EL PROMEDIO

**QUE TIENE:** Un nuevo intento por traer el mejor suspenso a nuestras PC.
**LO QUE SI:** La atmósfera. La música. Los escenarios.
**LO QUE NO:** Un tanto difícil. Las cámaras a veces no ayudan. Los movimientos de nuestro protagonista son algo "durangas".

**78%**



TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Tú lo construyes. Tú lo disfrutas.
theme PARK WORLD
BULLFROG
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Crear el Theme Park perfecto en tu PC no podía ser más fácil.
www.themeparkworld.com
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
© 1999 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd. es una empresa de Electronic Arts™ Inc.

## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Cinematix Studios / Eidos Interactive / Unisel
**INTERNET:** www.eidosinteractive.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM, 390 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D (Direct3d), Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** Hasta 4 jugadores vía Internet o LAN.



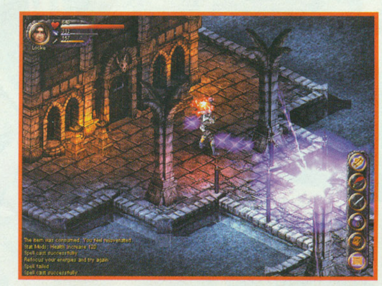
# Revenant

## Viejo guerrero resucitado busca roña

Por Durgan A. Nallar

**Los grandes juegos, esos que se convierten en clásicos apenas salen del horno, no sólo consiguen enriquecer a sus creadores sino que también se convierten en el modelo a seguir por los demás desarrolladores. Copiar algo que se sabe exitoso es una manera de apostar seguro. Los demás estamos de acuerdo, digamos así; no tiene sentido reinventar la rueda, no todo el tiempo. Lo único que pretendemos es que, si se va a duplicar una fórmula ya probada, al menos sea mejorando el concepto original.**

Blizzard Entertainment llevó el juego de rol al gran público, que hasta ese momento desdeñaba al género. Los CRPG (Computer Role Playing Game) eran especialidad de unos cuantos locos, pero la llegada de Diablo, con su manera simplificada de hacer las cosas y toda su energía puesta en el combate, hizo que la masa mirara hacia este lado de la industria. Diablo es un CRPG livianito, más preocupado por la acción que por contar una historia compleja o desarrollar las aptitudes de un personaje. El tiempo pasó y ya Blizzard amenaza con lanzar la segunda parte de Diablo. Pero, mientras tanto, ¿qué podemos hacer si extrañamos ese submundo de laberintos y demonios? La opción es Revenant, de Cinematix Studios y Eidos Interactive.



### Impresiones

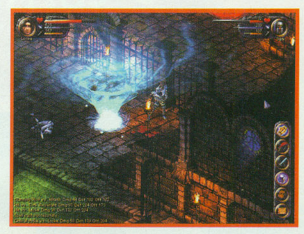
Revenant, así como Darkstone, de Delphine Software, que fuera examinado por XPC en el número de septiembre, huelen sospechosamente a azufre, como si un "diablillo" los hubiera rondado toda la noche. Puede decirse que ambos son clones del clásico, lo que no es del todo malo y hasta puede considerarse una virtud.

El producto que nos ocupa se juega desde una perspectiva isométrica, sobre escenarios dibujados de excelente, destacable, calidad y nivel de detalle, susceptibles de experimentar ciclos de luz / oscuridad para simular el paso del tiempo. El personaje principal, Locke D´Averam, más los 40 NPC (Non Player Characters), que constituyen la población del universo oscuro y caótico del juego, han sido creados como modelos 3D y animados mediante captura de movimientos, luego insertados en el paisaje. Revenant es, en este sentido, un espectáculo excitante para ver; y también para oír, porque el conjunto se completa con sonido ambiental y una atractiva música de fondo. Los efectos de luz desplegados por los hechizos son de los mejores, y el engine brinda un convincente soporte para audio 3D. La voz de Locke suena sobreactuada, pero en general nuestros oídos se beneficiarán con un trabajo de calidad.



El mundo de fantasía oscura de Revenant es fascinante.

Sin duda, el cuidado con que se han diseñado los escenarios, la variedad de personajes -veremos desde pequeños goblins hasta enormes dragones-, cada uno con su propia librería de sonidos, y la naturalidad de movimientos, son el punto fuerte del producto. A ello es necesario sumarle un sistema de combate basado en lucha con armas y con magia que hará las delicias de más de un jugador de rol empedernido.



### Vuelta a la vida

Un revenant es un ser devuelto al mundo de los vivos para obedecer a su resurrector. Locke no recuerda su pasado, aunque sabemos desde el principio que ha sido un gran guerrero y también un formidable mago. A medida que transcurra el juego su memoria regresará, así como sus habilidades. La misión es encontrar y vengar el rapto de Andria, la hija del gobernante de la isla de Anhkuilon. También debe destruir al extraño

culto que hasta entonces había sido considerado inofensivo, llamado The Children of the Change, que intenta imponer un reinado de terror en la isla. Los objetivos de Locke no coinciden con estas ideas, porque poco le importa a quien está muerto desde hace siglos; solo que no puede sino seguir las imperativas de Sardok, el hechicero del reino.

Durante la aventura guiaremos a Locke de la manera usual, interactuando con el resto de los personajes por medio de un árbol de diálogo. La mayor parte del tiempo, sin embargo, estaremos luchando y acumulando puntos de experiencia que nos permitan mejorar las aptitudes del revenant en combate mano a mano, con armas y con la utilización de hechizos. No es posible elegir otro personaje que Locke, pero de acuerdo a cómo decidamos otorgar los puntos ganados podremos definir la clase de personaje que más se adapte a nuestras preferencias. Se eligen dos atributos primarios y cada vez que subimos de nivel éstos se incrementan; por otro lado, las habilidades suben al usarlas con éxito, de manera que si combatimos con magia más que con la fuerza bruta terminaremos teniendo un mago cuando arribemos al final de la historia.

## Todo al diablo

Aunque Revenant es un muy buen RPG que no podríamos dejar de recomendar, adolece de varias fallas. Los movimientos de Locke son excelentes, variados y siempre fascinantes de observar; puede atacar con cuatro clases de armas entre espadas, garrotes, hachas de guerra y arcos, con animaciones impresionantes para todas ellas, algunas inesperadas como cuando por su cuenta pisotea con furia una araña gigante hasta matarla, en vez de asestar el típico golpe final. Por desgracia, los NPC siguen la misma secuencia de muerte siempre, restándole espectacularidad al combate. Podemos aprender combos de ataque con ayuda de un maestro, aunque notamos que Locke es mucho más efectivo con la espada, desalentando al jugador de usar otro tipo de armamento. Es interesante también ver el cambio de aspecto que sufre Locke al equiparse con diferentes armaduras, lo que haremos a través de una interfaz intuitiva que podemos ocultar a voluntad.




Locke estuvo muerto mil años, y ahora está apuradito.

El sistema de magia es clásico, a lo Dungeon Master. Locke debe aprender a combinar doce talismanes para generar el medio centenar de hechizos posible. Estas combinaciones pueden descubrirse por prueba y error, pero también leyendo los pergaminos que encontraremos en cada sector de Anhkuilon.

El reino que exploramos posee un bosque,

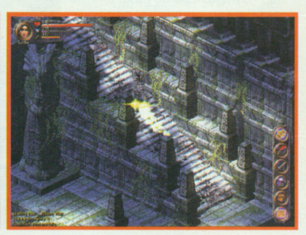



ruinas, cavernas, catacumbas y ciudadelas. Cada lugar es convenientemente amplio, pero el juego pausa cada tanto para cargar escenario, y aunque tenemos la opción de ajustar la frecuencia y cantidad de datos introducidos a la caché, siempre nos sentiremos irritados cuando la imagen se congele. Hay otras molestias. El juego parece ser más corto de lo que debe haber sido pensado en principio. Muchos NPC hablan de unirse a la cruzada de Locke, algo que nunca llega a ocurrir. Para curarse o recargar maná es posible comer los alimentos que encontremos o compremos, lo cual parece tonto a estas alturas. ¿Cuándo dejaremos de ver bananas y queso saltando de los restos de un esqueleto? ¿Arañas que al morir dejan caer una pila de oro? Absurdo. Que un juego sea fantástico no significa que deba alterar la lógica de las cosas.

La música, en tanto, es apenas audible aún con el volumen al máximo. Y tenemos varios estereotipos propios de lo peor de la cultura norteamericana: por ejemplo, el único NPC de raza negra aparece como un cobarde, y el maestro de combate tiene pinta de oriental, entre otros casos.

Revenant trae un editor de escenarios, y en el sitio web de la compañía se ofrecen tutoriales y mejoras, porque en los CD del producto no los hay. Sin embargo, es complicado de utilizar y dudamos que vaya a ser de ayuda para extender la vida del juego. En multiplayer podemos jugar deathmatchs eligiendo entre cuatro personajes, con o sin monstruos, pero esta posibilidad no pasa de ser un pasatiempo muy poco adictivo. De todas maneras, a pesar de estos inconvenientes, Revenant se disfruta mucho y es perfectamente válido para que los amantes del género lo pasen bien hasta la llegada de Diablo II.





**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Un RPG de acción al estilo Diablo.
**LO QUE SI:** Imponentes gráficos y animación basada en captura de movimientos. Sistemas de combate y magia sobresalientes. Variedad de personajes, monstruos y hechizos.
**LO QUE NO:** Historia simple y estereotipada, forzadamente breve. Irritantes tiempos de carga del escenario. Editor incomprensible. Multiplayer poco interesante e inestable.

**76%**

PROMEDIO
95%

**FICHA TECNICA**

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Microsoft
**INTERNET:** www.microsoft.com/games/fs2000
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 400 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** LAN, IPX, TCP/IP, módem, Internet via Gaming Zone

PREMIO X XTREME




# Flight Simulator 2000

## Microsoft despega una vez más, el viaje recién comienza




Por Pablo Benveniste

**Luego de habernos deleitados con la Beta, en el número anterior te contábamos acerca de las nuevas propuestas de Microsoft para su flamante edición de la serie Flight Simulator. Por si poco nos hubiéramos sorprendido ya, ahora, con la versión completa veremos por qué aún nos restan varias horas de vuelo a través de los ilimitados cielos amistosos de Flight Simulator 2000.**

### Nuevo look para un clásico

Al igual que como empezamos el preview, haremos la aclaración que FS2000 se encuentra a la venta en su versión convencional y en otra profesional. El siguiente review tratará las características comunes a ambos, indicando en el caso que se presente alguna de las diferencias.

Cualquiera sea el género, en el mundo de los juegos de PC, dos años es demasiado tiempo. Evidentemente no había otra alternativa más que renovar completamente al ya veterano FS98, que aún hoy lejos está de pasar a retiro. Los seguidores de FS se darán cuenta que las nuevas y viejas opciones se han complementado de una manera muy renovada pero no por eso difícil de adoptar. Es que el diseño de las nuevas interfaces demuestra una importante consideración a los nuevos jugadores que recién se integren, mejorando la accesibilidad y la facilidad de manejo de muchas alternativas que de otra manera resultarían demasiado complicadas. Los principales cambios se notan en la elección de alguna opción de vuelo. Ya sea algún tipo de desafío o una ruta determinada, siempre se brinda un briefing informativo con todas las indicaciones necesarias. Por otro lado, como ya lo comentaba el preview, en el entrenamiento contaremos con animaciones ilustrativas y la supervisión en vuelo de un afamado instructor norteamericano quien además será el encargado de evaluarnos antes de recibir cada uno de los certificados. FS2000 ha decidido apostar a la enseñanza incluso en el manual, que en su mayoría se dedica a profundizar en cada una de las lecciones. En la versión profesional podremos encontrar excelentes videos didácticos realizados por Cessna como demo de un CD-ROM oficial que es uno de los tantos productos relacionados para los cuales FS2000 ofrece descuentos.

Al momento de planear nuestro propio vuelo, no será necesario contar con tanta experiencia gracias a la facilidad en el uso del "Flight Planner", GPS y un "Map View" en el que se despliegan toda las frecuencias necesarias. Durante el vuelo se puede disponer también de una hoja de ruta en la que figurarán los puntos de navegación,



rumbos, distancias, tiempos estimados y las radioayudas correspondientes. Asimismo, en la edición profesional se halla una demo de los SIMCharts de Jappesen que provee mapas de aeropuertos con los diferentes diagramas de aproximación, partida desde la terminal (SID) y arribo a esta (STAR), adecuados para el uso en FS2000. Si encima nos topáramos con alguna emergencia, fácilmente podremos abortar el plan de vuelo para dirigirnos al aeropuerto más cercano. Ahora bien, si se trata de complementar toda esta información de navegación con el uso en sí de nuestro avión, la disponibilidad del denominado "Kneeboard" nos proveerá de una guía rápida acerca del funcionamiento de la aeronave elegida.

La opción multiplayer no tan novedosa como las anteriores. Permitirá jugar vía módem, red con TCP/IP o IPX o a través de la Internet Gaming Zone de Microsoft.

## La flota virtual de Microsoft

Al estar parados frente al nuevo hangar de FS2000, de inmediato se siente la curiosidad de subirnos a los nuevos aviones. Aunque se podría haber sido un poco más original, las nuevas alternativas no dejan de ser interesantes. De entre los aviones disponibles en la versión final, no se ha presentado ninguna sorpresa respecto del preview. La versión profesional, cuenta con dos aviones más que la edición convencional (la avioneta Mooney Bravo y el biturbohélice ejecutivo Beechcraft King Air 350). Los aviones en común entre ambos paquetes son el famoso reactor supersónico europeo de pasajeros BAe/Aerospatiale Concorde y el reciente Boeing 777 en su versión 300. Recordemos una vez más a las aeronaves con las que ya contábamos desde FS98 que son el Boenig 737-400, el jet ejecutivo Learjet 45 (del cual haremos una fe de erratas por haberlo olvidado en el preview), las avionetas Cessna 182S y 182RG, el planeador Schweizer SGS 2-32, un Extra 300 de acrobacia aérea, el clásico de la Gran Guerra Sopwith Camel y el helicóptero Bell 206B Jetranger III. Obviamente, todos han sido actualizados a los nuevos estándares de gráficos y de comportamiento. Los modelos de vuelo han sido sometidos a una notable pulida general y a la vez han aumentado su flexibilidad para ser personalizados a gusto, incluso en lo que hace al sistema de fallas en vuelo (aleatorias o predefinidas). Por otra parte, la versión profesional ofrece un sencillo editor que opera fuera del simulador en sí, que permite modificar la configuración de los paneles y las características de vuelo.



El nivel de detalle de los edificios y aviones es espectacular.



Los gráficos son algo que sobresale a primera vista, sobre todo externamente que es donde se aprecian los interiores en 3D y la complejidad y articulación del fuselaje y alas que se manifiesta principalmente en trenes de aterrizaje (aunque hubiera sido bueno que las ruedas giren) y motores en los cuales asombra el movimiento en los turbofan de los Boeing 737 y 777 y en los reversores del Concorde. Lamentablemente ningún diseño sufrirá el más mínimo rasguño a causa de la inexistencia de un modelo visual de daños. Las texturas son de muy buena calidad salvo aquellas empleadas en el Boeing 777, que deberían ser suplantadas ni bien se publique algún esquema alternativo. Dentro de las cabinas se mantiene un aspecto similar al FS98 aunque con ciertos retoques y mayor cantidad de instrumental. Un aspecto negativo es el definitivo adiós a las cabinas virtuales en 3D que hasta FS98 resultaban de mucha utilidad. Solamente faltaría agregar que la versión profesional incluye dos paneles alternativos para el Mooney Bravo y el Cessna 182, que gozan de mayor resolución y ocupan la pantalla completa para práctica del vuelo IFR (por instrumental). Por último, tal como hemos visto en el preview, los sonidos son algo simplemente excepcional.

## El mundo no basta

Como si algo tuviera que ver con el profesionalismo del usuario, en la versión profesional se ofrecen nada menos que cinco









En lugar de la cabina virtual, se han dispuesto vistas fijas.

escenarios detallados más que su económico análogo. Estamos refiriéndonos a Boston, Washington DC, Seattle, Berlín, Roma y Tokio mientras que en ambas ediciones encontraremos a París y Londres. Pero el mundo civilizado no termina en estas ciudades porque en mayor o menor manera (según la importancia del lugar que se trate), en el resto del mundo encontraremos un buen nivel de texturas y las estructuras más representativas. En las localidades más detalladas, una impresionante cantidad de edificios, forrados con sus texturas reales, cubren terrenos que no están totalmente librados a las fotos satelitales sino que gozan de un importante grado de elaboración manual gracias al cual se logra una mejora en la nitidez de los diferentes paisajes. Sin embargo, esta técnica tiene algunas desventajas como los límites poligonales y llanos entre tierra y el agua cuya textura será siempre azul cristalino.

Lo más increíble tal vez sea la ambientación de los momentos del día y por supuesto el factor climático. Las fantásticas tonalidades del cielo según la ubicación del sol, la correcta fase de la luna y estrellas y la iluminación de la ciudad (a las cuales se agregan las luces de vehículos circulando). El clima se puede ajustar con lujos de detalles y hasta adecuar a la realidad del momento gracias a los archivos METAR que hemos comentado en varias ocasiones, logrando estupendos resultados. Gráficamente pensábamos que las nubes iban a ser algo decepcionantes, pero de la beta al producto final sufrieron una increíble transformación. Ahora podemos decir que estamos ante verdaderos cúmulos, cirros y estratos que ocasionalmente podrán estar acompañados de lluvias de distintas intensidades o directamente tormentas eléctricas con truenos y rayos que a veces parecen apocalípticos. Demás está decir que el sonido ambientará el ruido de la lluvia en el fuselaje de nuestro avión.

## Un avión en casa

La espera por el Kit de Desarrollo de Software parece no terminar. Qué nos ofrecerán (y cómo) los aficionados, es un interrogante. Si de algo sirve, es seguro que aquellos que hayan acumulado un arsenal de expansiones podrán adaptarlo al nuevo FS2000. Lo único que muchos extrañarán de FS98 serán sus escasos requerimientos de hardware. Porque si de complejidad se trata, los únicos requisitos para disfrutar de FS2000 serán las ganas y la buena voluntad de aventurarnos en el amplio y variado mundo de la aviación civil, pero al momento de volar, mejor que nuestra computadora sea más bien un avión. Un consejo es tomar esto



seriamente porque, por más que haya un buen número de opciones gráficas para variar, el balance entre resultados y el encanto visual que se pierde es muy negativo. Es cierto que la versión profesional es más cara que la común, pero a la hora de decidir, bien valdrá la pena sin necesidad de tener conocimientos previos ni mucho menos. La experiencia FS2000 es digna de ser vivida (ni dudarlo en el caso de los que tengan acceso a un hardware potente).



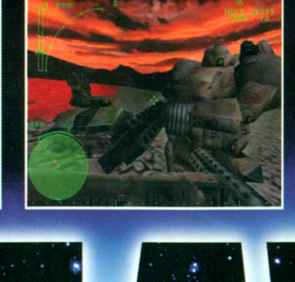

**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Un simulador de vuelo civil con la última tecnología e infinitas posibilidades de expansión.
**LO QUE SI:** Los aviones y escenarios. Los miles de aeropuertos. Las opciones de vuelo. Los gráficos. La interface climática. La accesibilidad. El entrenamiento. Los demos de Cessna y Jappesen. El sonido.
**LO QUE NO:** Altos requerimientos de hardware. El manual es bastante básico. No hay cabina virtual ni modelo gráfico de daños.

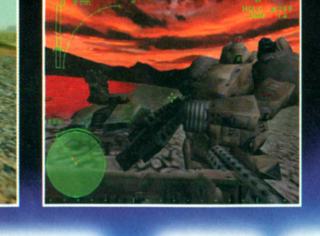
**95%**




OPERACIONES ESPECIALES DE COMBATE EN MISIONES AL AIRE LIBRE Y DENTRO DE IMPONENTES BASES.



ATAQUES A FUERZAS ENEMIGAS INTELIGENTES, QUE SE ADAPTAN A TUS TACTICAS.



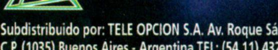





BATALLAS EN CONDICIONES HOSTILES - DESDE EL ESPACIO EXTERIOR A ZONAS PANTANOSAS.



ACCION DE COMBATE CON EL NUEVO ENGINE DE ACTIVISION DARK SIDE.










Subdistribuido por: TELE OPCION S.A. Av. Roque Sáenz Peña 811 4° "E"
C.P. (1035) Buenos Aires - Argentina TEL: (54 11) 4326-7751 FAX: (54 11) 4326-7798
HOT-LINE: (54 11) 4326-7752 E-mail: soporte@teleopcion.com.ar



"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. Controle el alcance de su garantía."

## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Sierra / Havas Interactive
**INTERNET:** www.papy.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 80 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** IPX, TCP/IP, o en Internet vía won.net hasta 32 jugadores

# Nascar Legends / Nascar Racing 3

## Treinta años de pura velocidad

**Por Pablo Benveniste**

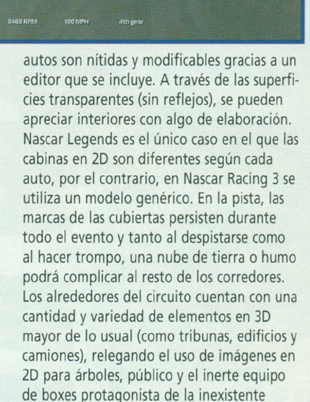
**Con la continuación de Nascar Racing 1999 Edition, Papyrus ha decidido matar dos pájaros de un tiro. Desarrollados con un mismo engine, podremos optar tanto por una nueva versión de la serie Nascar Racing o bien entregarnos a la nostalgia de la temporada 1970 de la misma categoría. Una jugada arriesgada, que podría duplicar los dolores de cabeza.**

Realmente no valía la pena hacer dos notas separadas comentando prácticamente lo mismo. Además no se trata de juegos que vayan a revolucionar los simuladores de automovilismo ni mucho menos. En fin, retrocediendo casi tres décadas en el tiempo, en Nascar Legends encontraremos a autos, pilotos y circuitos del campeonato Grand National de 1970. De todos los pilotos disponibles, solamente veinte han competido realmente. Por otra parte, la cantidad de circuitos no llega a completar el calendario real dado que son nada más que dieciséis trazados de los cuales dos (Texas World y Ontario) no figuraron en tal año pero se han incluido por su gran popularidad. Respecto de las máquinas, tendremos la oportunidad de subirnos a cuatro modelos (Plymounth Roadrunner, Dodge Charger, Ford Torino y Mercury Cyclone) que externamente no resultan tan diferentes debido a que sólo se emplean dos tipos de carrocerías básicas que también podrán ser modificadas a sus respectivos estándares aerodinámicos para los casos más exigentes.

Ya de regreso en nuestros días, en Nascar Racing 3 los bólidos comienzan a resultar más familiares. Competiremos en veintiocho circuitos diferentes (algunos de ellos se repiten durante el calendario), incluyendo al Indianapolis Motor Speedway. Se podrá participar en los campeonatos 1999 Winston Cup y Grand National, teninendo que imponernos en ambos casos durante un total de treinta desafíos, una cantidad inferior a la de los calendarios oficiales. En parte, esto se debe a que por cuestiones de licencias, los circuitos de Daytona y Pocono no pudieron ser incluidos. Por si todo esto fuera poco, de los cuarenta y tres competidores que corren en cada uno de los campeonatos, únicamente veinticinco en la Winston Cup y veinte en el Grand National son oficiales, eso sí, cada uno con sus respectivos anunciantes. En lo que hace a los autos, Pontiac, Chevrolet y Ford brillan por su ausencia. En su lugar se han dispuesto tres chasis con diferentes características pero cuyas carrocerías son exactamente iguales entre sí.

Lo que sí vale la pena destacar es el realismo en el manejo de los autos. Podemos elegir el modo realista o arcade y en cada caso tendremos la oportunidad de personalizar una gran variedad de aspectos. Al momento de competir, las opciones son las de siempre. En "carrera simple" podremos configurar un evento a gusto, "campeonato" es algo más complejo ya que se deberá optar por una de las dos temporadas anteriormente nombradas o configurar otra a gusto con pilotos y circuitos a elección. Finalmente, "multiplayer" nos brinda la chance de jugar a través de TCP/IP, IPX o Internet con una cantidad de participantes que dependerá casi exclusivamente de la conexión. Correr contra otros usuarios será también ventajoso dadas las deficiencias de la inteligencia artificial.

Los gráficos son bastante sencillos pero no por eso desagradables. Las texturas de los






autos son nítidas y modificables gracias a un editor que se incluye. A través de las superficies transparentes (sin reflejos), se pueden apreciar interiores con algo de elaboración. Nascar Legends es el único caso en el que las cabinas en 2D son diferentes según cada auto, por el contrario, en Nascar Racing 3 se utiliza un modelo genérico. En la pista, las marcas de las cubiertas persisten durante todo el evento y tanto al despistarse como al hacer trompo, una nube de tierra o humo podrá complicar al resto de los corredores. Los alrededores del circuito cuentan con una cantidad y variedad de elementos en 3D mayor de lo usual (como tribunas, edificios y camiones), relegando el uso de imágenes en 2D para árboles, público y el inerte equipo de boxes protagonista de la inexistente secuencia de reparación, cambio de cubiertas y carga de combustible.

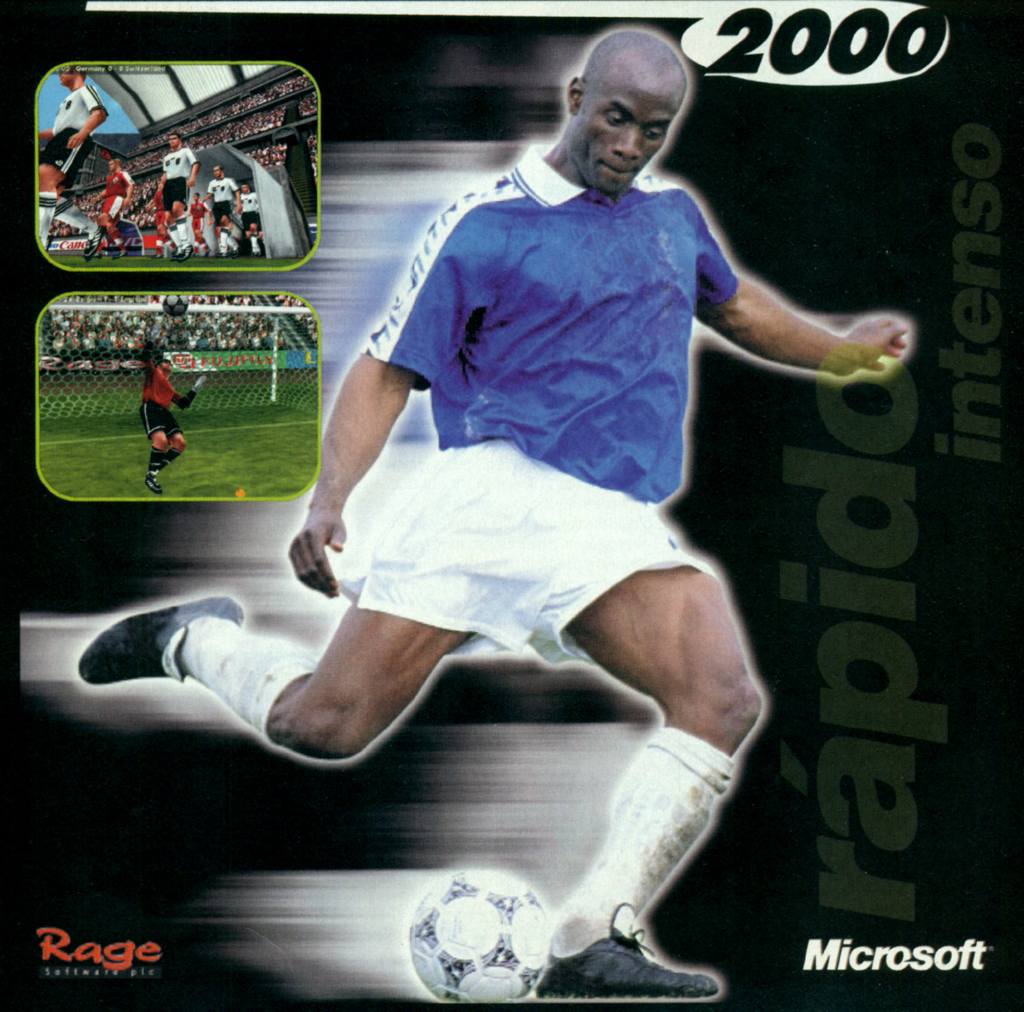
Los sonidos en general no son malos. A pesar que el motor no es del todo creíble, el ruido de los demás autos reconoce la ubicación de los mismos variando así el parlante a escuchar. Las voces desde boxes también son claras y entendibles.

Considerando su sencillez, ambos juegos son bastante entretenidos. Probablemente Nascar Legends resulte algo más exitoso dada su original propuesta. Lo que sí es seguro que si un objetivo fue cumplido, tiene que ver con que los requisitos necesarios dependen más de las ganas que del hardware de cual dispongamos.



# Sentí la acción... Viví la pasión

MICROSOFT® INTERNATIONAL FOOTBALL



PROMEDIO
80%

FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Jane's / EA / Microbyte
**INTERNET:** www.janes.ea.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 600 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** Serie, módem, IPX, TCP/IP hasta 16 jugadores.



# USAF

## Pasado, presente y futuro del poderoso arsenal aéreo norteamericano



**Por Pablo Benveniste**

Más de un año ha pasado de la incursión de la compañía israelí Pixel Multimedia en el mundo de los simuladores de vuelo de combate. En aquella oportunidad se trató de IAF (Israeli Air Force), una original propuesta basada en toda una fuerza aérea, que sería el primer episodio de una serie denominada World Air Power. Nunca se pensó que una segunda entrega se iba demorar tanto, pero en definitiva, el esperado USAF (United States Air Force) ya está entre nosotros aprovechando mucha de la tecnología actual.

### Del Napalm al Jdam

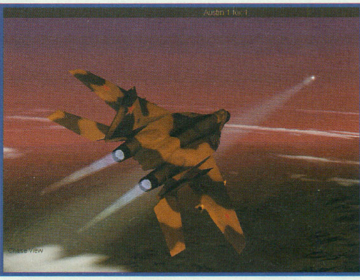
Una vez más, lo que se busca es destacar la diversión por sobre el realismo. Por eso, como se acostumbra hacer en tantos otros juegos similares, en USAF los complejos sistemas de un jet de combate moderno quedan relegados a sus funciones más básicas y el comportamiento de los modelos de vuelo sólo tiene en cuenta las más obvias características de cada avión. De este modo, despreocupándose por entrar en mayores detalles, se logra abarcar un amplio surtido de aviones (muy diferentes entre sí) y gran variedad de contextos bélicos.

Al igual que en IAF, las alternativas de USAF se basan en conflictos y aviones de la era moderna, además de especular un futuro cercano. Nuestro recorrido histórico partirá de la Guerra de Vietnam, a bordo de un F-4E Phantom II o del F-105D Thunderchief e integrando los escuadrones de las más famosas misiones. Casi dos décadas después, gracias a los avanzados A-10A Thunderbolt II, F-15C Eagle y F-15E Strike Eagle, F-16C Fighting Falcon y el furtivo F-117A Stealth Fighter, tendremos la posibilidad de conocer la tecnología utilizada en la Guerra del Golfo de 1991. La clase de historia llega hasta aquí, punto en el cual Pixel Multimedia a elegido darle rienda suelta a su imaginación, ofreciéndonos al ya conocido caza F-22 Raptor en dos campañas futuristas. La primera de ellas es un simulacro a gran escala llevado a cabo en el mismo territorio estadounidense y la segunda, un hipotético enfrentamiento con los rusos dentro de Alemania. Claro está que no sólo evolucionarán los aviones sino que debajo de nuestras alas veremos pasar del viejo Napalm incendiario a las precisas bombas guiadas Jdam.

En las campañas históricas habrá una serie de misiones disponibles. En cambio, las situaciones hipotéticas tienen un contexto más dinámico con una secuencia predeterminada y recursos agotables. Por más bajo que sea nuestro rango podremos elegir nuestro avión según los escuadrones disponibles además de personalizar el armamento. Todas estas libertades son posibles gracias a un display táctico en el cual se puede apreciar el acontecer en el campo de batalla.

Aparte de las campañas, tendremos una serie de misiones independientes, la posibilidad de participar en los famosos ejercicios de combate llamados "Red Flag", capacidad (aunque algo limitada) para crear nuestras propias salidas de combate y el clásico modo multiplayer. En las últimas dos opciones se agrega la posibilidad de subirnos a la cabina del caza ruso MiG-29 Fulcrum.

Decir que podremos participar a través de Internet en Jane's Combat.net hasta entre dieciséis jugadores no tiene nada de novedoso, pero USAF es el primer paso (se usará como Beta de pruebas) de un proyecto mucho más ambicioso denominado Jane's World War. Su objetivo será conformar un campo de batalla virtual ilimitado que crecerá con cada simulador de Jane's desarrollado de ahora en más,





El diseño del resto de los aviones es muy decadente.

sin tener que tratarse necesariamente de aviones. Así, se prevé que encontraremos jugadores de todo el mundo a bordo de sus barcos, tanques, submarinos, cazas o bombarderos combatiendo cooperativa o independientemente en diferentes zonas de hasta 120 participantes.

Por último faltaría referirnos a una opción más. Se trata de las imperdibles rutinas de entrenamiento supervisadas en todo momento. Notaremos la importancia del entrenamiento cuando veamos que la inteligencia artificial del enemigo supera ampliamente a la actitud de nuestro escuadrón. Además, las misiones suelen comenzar casi en el objetivo así que poco tiempo habrá para reaccionar.

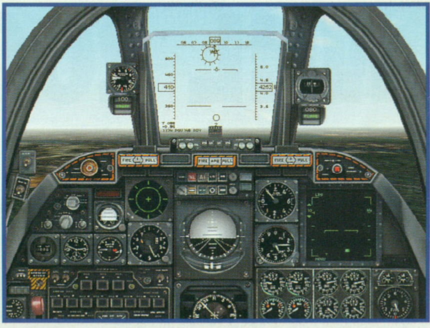
Cualquiera sea la opción bajo la cual volemos, todo nuestro historial de victorias, derribos, medallas y tiempo de vuelo será automáticamente archivado. Asimismo, si de analizar nuestro desempeño se trata, también podremos grabar el desarrollo de cada misión para analizar el replay las veces que sea necesario.

## Un legado para mejorar

Con IAF podíamos recorrer todo Israel y parte de sus vecinos países pudiendo ver de manera única las diferentes características del terreno. Claro que no había que volar muy bajo para que todo ese bello paisaje se convierta en una superficie casi amorfa. Con USAF, las técnicas han evolucionado bastante. La altura mínima de vuelo para la cual no se pierden detalles ni nitidez ha descendido considerablemente. Además, los requerimientos de hardware son mucho menores dependiendo casi exclusivamente de la cantidad de aviones en pantalla más que de la complejidad de las texturas del escenario. Ahora que todo rastro de civilización queda por cuenta de los trazados de las texturas ya que fuera de las bases y sus alrededores u objetivos terrestres distribuidos, no existe ningún tipo de elemento civil como edificios, casas, puentes, etc.

En el cielo, los momentos del día están sorprendentemente representados y volar entre las nubes realmente da gusto.

El tema de los aviones es algo más complicado. El impacto visual es excelente, cualquiera de los aviones piloteables gozará externamente de



líneas y esquemas impecables, además de estar íntegramente articulados. Las cabinas se corresponden con la realidad mucho más que en el caso del IAF aunque continúan manteniendo cierto grado de simplificación. Notaremos la presencia de modernas pantallas multifunción o MFD, aún en aviones que realmente no las poseen. En USAF se da el caso del F-105, el F-4 y el F-15C (debido a su antigüedad) y del A-10 dado que ni siquiera tiene radar. Fuera de esta polémica cuestión, vale la pena destacar que todas las funciones habilitadas son accesibles en pantalla por medio del mouse y que las cabinas virtuales son un verdadero ejemplo.

Todo elogio acerca de la representación de los aviones se convierte en un profundo interrogante al ver el poco interés demostrado en el resto de los aviones que intervienen, tanto aliados como enemigos. Fuera del aceptable avión cisterna KC-135, el resto de los aviones (quién más quién menos) son de una mediocridad general. Tal cual sucedía en IAF, esto se debe a que están constituidos con una mínima cantidad de polígonos con errores en los diseños, pobres texturas y armamento subalar descaradamente hecho en 2D.




USAF es el debut del "Thud" en el mundo de los simuladores.

Respecto del modelo de daños visual, tanto en aviones piloteables o no, se abarca únicamente fuego y humareda en los motores, si entonces no se produce una colisión con la superficie, un impacto más producirá una literal desintegración en el aire.

El sonido se destaca principalmente por la calidad de las voces tanto del instructor como en los diálogos del escuadrón que tranquilamente podrían prescindir de subtítulos pero que igualmente los tienen. Por otro lado, se podrá recurrir a la activación por medio de la voz de comandos, órdenes para el escuadrón o mensajes de chat predefinidos. Si fuera por el sonido de los motores, pensaríamos que estamos volando en un avión de radio control.

Si hay algo que seguramente no podría haberse mejorado más es la interface. Esta se encuentra acompañada de buena música y cortos animados que nos ambientarán al iniciar cada campaña.

## A la espera del clásico

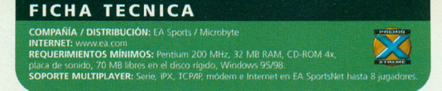
Pero el valor de USAF está dado por la cantidad y la calidad de las mejoras que superan ampliamente a lo que desgraciadamente se mantuvo desde IAF. Sin duda que no se trata de un juego para los ansiosos de realismo, pero aquellos que gusten de los simuladores de vuelo de combate con acción y desafíos, encontrarán en USAF una opción muy entretenida. Es que aparte de ser accesible al jugador, sus requerimientos de hardware no son para nada exagerados. Aunque los aviones norteamericanos ya no son muy originales que digamos, la idea de ofrecer toda una fuerza aérea sigue siendo más que interesante. Si en un futuro la gente de Pixel Multimedia puede corregir los problemas pendientes, seguramente estaremos ante un verdadero clásico.

**XTREME PC — EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** Un simulador de vuelo de combate moderno con más acción que realismo.
**LO QUE SI:** La variedad de aviones piloteables y sus gráficos. Los escenarios. Las campañas futuristas. La inteligencia artificial del enemigo. El entrenamiento. La música.
**LO QUE NO:** El resto de los aviones. La inteligencia artificial aliada. Las campañas históricas.

**80%**

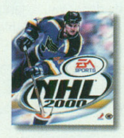
PROMEDIO **90%**



## FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** EA Sports / Microbyte
**INTERNET:** www.ea.com
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 70 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
**SOPORTE MULTIPLAYER:** Serie, IPX, TCP/IP, módem e Internet en EA SportsNet hasta 8 jugadores.






# NHL 2000

## Una forma de descargar nuestro "día de furia"... ¡pero haciendo deporte!

Por Mario Marincovich

**Qué es lo que tiene el Hóckey sobre hielo que apasiona tanto a los americanos? Tiene vértigo, diversión, jugadores sumamente hábiles y golpes durísimos, pero lo mejor que tiene, señoras y señores, es a EA Sports.**

Como siempre nos tiene acostumbrados, EA nos deslumbra con una interface sumamente cibernética y con nuevos retos. Además de las acostumbradas opciones, están el nuevo Tutorial, que nos enseñará a patinar como es correcto, esquivando conos, tirar al arco, golpear (body check) y pasar el disco. Una sección de Shootout, que son los penales del hockey, mano a mano con el arquero. La típica temporada, exhibición, un torneo que podremos crear nosotros, play-offs y jugar por Internet.

Otro agregado interesante es que cuando iniciemos una temporada podremos elegir la opción Fantasy Draft en donde todos los jugadores de la liga estarán esperando ser elegidos por los equipos y armar así la liga desde cero. Todo muy lindo, pero al tener tan poca información del juego y sus estrellas en actividad, en realidad no sabremos quién es bueno o quién es malo como para crear un equipo competitivo.

El punto fuerte del juego es la creación de jugadores, que ya se encontraba en varias ediciones de diferentes títulos de la empresa, pero esta vez con el agregado de que podremos exportar nuestro propio rostro al juego. Sí, aunque parezca increíble, por medio de nodos haremos una especie de metamorfosis de una foto escaneada que tengamos (que sea en primer plano) y mediante estos nodos indicaremos al programa sobre las formas y sentidos de nuestra cara. Esta opción también se encuentra en el NBA Live 2000.

### La jugabilidad

Sin duda éste es el juego (y versión también) deportivo con más fluidez que hay. Todos los movimientos son increíbles, altamente pronunciados y a gran velocidad. Los disparos son rapidísimos aunque un poco irreales, ya que nadie podría disparar un revés en el hockey moderno a 90 millas, como a veces muestra el velocímetro del juego.




La extrema velocidad del NHL 2000 y su vértigo lo hacen altamente adictivo, aunque algunos puntos malos hacen que los verdaderos fanáticos del deporte se sientan desilusionados por el juego. Un punto es el ya mencionado: La velocidad de los golpes. Otro es la cantidad de tiros al arco. Las estadísticas finales anuncian una enorme cantidad de tiros que no serían posibles en ningún partido sobre hielo verdadero. Y finalmente llegamos a la Inteligencia Artificial (IA) del juego, que denota una cierta estupidez de nuestros adversarios cuando uno de los muchachos de su equipo está en el banquillo por jugar rudo. Esto significa que estamos en el conocido Power Play y ellos (por tener uno menos durante unos minutos) en el Penalty Killing. Bueno, como venía diciendo estos cuatro muchachitos no hacen más que meterse en su propia área pegaditos al arquero y cuando reciben un rebote de un tiro que hicimos se dedican a tirar el disco hasta la otra punta de la cancha, nunca intentan presionar nuestro ataque y eso, aunque no lo parezca, es un punto bastante frustrante. El último punto negativo de la jugabilidad es que sigue habiendo tiros del equipo oponente que se cuelan en nuestra valla como si nuestro arquero tuviera los ojos vendados; esos clásicos tiros llamados "soy la máquina y hago trampa" que nos enervan y nos dan ganas de tomar un palo de escoba y darle al monitor como si fuera un oponente de carne y hueso.

### Visuales y Sonido

El disco (también llamado puck) es físicamente increíble, su desplazamiento y rebotes están calculados perfectamente y da un aspecto super real al juego. Los gestos de las caras, los gritos de los jugadores y del estadio son igual de realistas y nos meten en la atmósfera de un partido de hóckey.

### En resúmen

El juego es divertidísimo y genera mucha adicción, ¡especialmente cuando se vienen las trompadas! Pero hay que tener en cuenta que el hóckey no es como EA lo pinta, un juego puramente arcade y que no sale de ahí.

**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** EA Sports nos vuelve a demostrar que en el hóckey no hay nadie como ellos.
**LO QUE SI:** Los mejores gráficos vistos hasta el momento en un juego de hóckey. Buen sonido. Muy adictivo.
**LO QUE NO:** La inteligencia artificial no es muy buena.

**90%**

# HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

## Monster Sound MX400 y Viper II listas para salir

Son los primeros productos de Diamond desde que S3 adquirió la compañía. Para la sorpresa de muchos, la Monster Sound MX400 no funciona a base de un chip de Aureal, si




no que lo hace con el nuevo Canyon 3D de ESS (la misma compañía de la serie Sonic Impact). Sus características principales incluyen: la capacidad de reproducir 32 sonidos a la vez (el doble que la MX300), una salida Dobly Digital 5.1 S/PDIF sin necesidad de una placa adicional y una futura expasión llamada "Rio Upgrade" (una placa aparte que permitirá comprimir y descomprimir MP3s por hard). Con respecto a la compatibilidad no se van a tener que preocupar en lo más mínimo, ya que no solo soportará DirectSound 3D, sino también A3D 1.0 (el formato de Aureal) y EAX 2.0 (el formato de Creative).

La Viper II también viene con sorpresas. Por el contrario de lo que muchos pensaban, esta placa no funciona con el GeForce 256 de Nvidia, sino que lo hace con el Savage2000 de S3. La velocidad de esta placa será de 166Mhz y tendrá 64Mb de memoria. Al igual que el Savage4, soportará S3TC (compresión de texturas) lo que le permitirá mover texturas de mayor calidad con más facilidad.

Aunque los detalles técnicos y de performance no están disponibles aún, parece que S3 podrá terminar lo que empezó con el Savage4.




## El tercer impacto de Teppro

Teppro anunció la salida de su nueva placa de video basada en el flamante procesador de nVIDIA, el GeForce 256. Su nombre será Impact 3 y vendrá configurada de la siguiente manera: 32MB de RAM, 350MHz de RAMDAC, soporte de AGP4X con Fast Writes, asistencia de descompreción de MPEG2, salida de TV y soporte de hasta una resolución de 2048x1536x16 en 75Hz.

Como todo el resto de las placas basadas en el GeForce 256, la Impact 3 será capaz de mapear 4 texturas por ciclo de reloj, realizar




Bump Maps por hardware, Anisotropic filtering, Antilaliasing en pantalla completa y todo esto a más de 3,8 gigatexels por segundo. Se prevee para principios del 2000 las versiones de 64MB.

## NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

### 3dfx anunció la Voodoo 4 y Voodoo 5

Estas nuevas placas funcionarán a base de un procesador llamado VSA-100, y se espera su salida en marzo del 2000. Este prodesador será capaz de entregar desde 333 megatexels/mega pixels por segundo, hasta 1,47 gigatexels/gigapixels, usando de 16 a 128 MB de memoria, y de 1 a 4 procesadores en SLI.

En el área profesional, Quantum 3D armará sistemas que usarán de 8 a 32 procesadores y de 128MB a 2GB de memoria, para obtener más de 3 gigatexels/gigapixels.

El VSA-100, compuesto por más de 14 millones de transistores, está fabricado con un proceso de 6 capas en un semiconductor de .25 micrones.

La arquitectura incorporará las siguientes características: 32 bits RGBA rendering, 24 bits depth buffer, 8 bits stencil rendering, soporte de compresión de texturas DXTC y FXT1 y texturas en 32 bits de hasta 2048x2048. Todos los productos basados en este procesador, soportarán DirectX, OpenGL y Glide.

La Voodoo 4 4500 estará disponible en versiones PCI y AGP, y funcionará con un solo chip VSA-100 y 32 MB de memoria. Estas placas entregarán entre 333 y 367 mega-texel/megapixels por segundo. Su precio rondará los $180 en USA.

La Voodoo 5 5000 PCI funcionará con 2 procesadores VSA-100 y 32 MB de memoria. El modelo 5500 será AGP y vendrá con 64 Mb de memoria, 2 procesadores VSA-100, y por último el modelo 6000, vendrá con 4 procesadores y 128 Mb de memoria.

# Avalancha de productos Creative

Se acercan las fiestas y tanto ustedes como las compañías saben que es el momento ideal para hacerle una actualización a la PC. Creative Labs, por su lado, ya tiene a la venta una amplia serie de nuevos productos (salvo el Nomad II y la WebCam Go que saldrán a la venta a principios del año que viene).

## Sound Blaster Live! MP3+



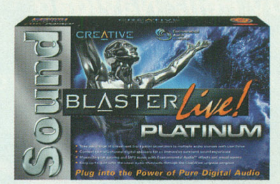

Para aquellos que se la pasan bajando MP3 de internet, ahora tienen una placa de sonido a medida. La versión MP3+ de la SB: Live! viene con todas las herramientas necesarias para aprovechar al máximo las ventajas de este popular formato de compresión. Gracias a las "Enviromental Audio Extensions" (EAX), el nuevo software de Creative te permite codificar las canciones con una mejor calidad, logrando una "experiencia única" (según Creative). El pack de Software incluye: LAVA!, Mixman Studio, Cakewalk Express Gold, Sound Forge XP y el Media Ring Talk 99.

## Sound Blaster Live! X-Gamer



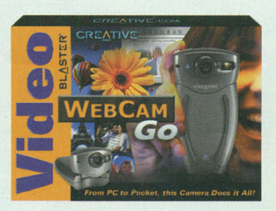

Esta versión vendría a reemplazar a la antigua Value, y está destinada para aquellos jugadores que buscan una placa de sonido 3D compatible con la gran mayoría de los juegos de hoy en día. Al igual que toda la línea de SB: Live! tiene salida para 4 parlantes, que sumado a las EAX hace que los juegos sean mucho más realistas. El pack de Software incluye las versiones completas de Need For Speed: High Stakes, Descent 3 y Thief: The Dark Project.

## Sound Blaster Live! Platinum




Esta vendría a ser la versión 99 de la SB: Live! original con controladores actualizados y un pack de software más adictivo. Esta nueva versión sale al mercado para los usuarios más exigentes. La única diferencia que se puede encontrar, es que ahora viene con un "Live! Front panel", una bahía de 5⁄ que nos permite tener en el frente del gabinete las entradas y salidas tanto análogas como digitales. El pack de software incluye: NFS: High Stakes, Descent 3, Thief, las demos de Aliens vs. Predator, Sound Forge 4.0, ViaVoice Special Edition, Cakewalk 8.0 Gold, Mixman Studio, Keytar y Rhythmania.

## Video Blaster WebCam Go

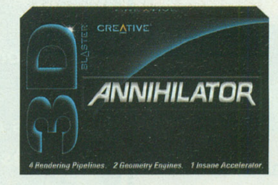



Lo último en la línea Video Blaster de Creative, la nueva WebCam Go, capaz de capturar fotos y video sin estar necesariamente conectada a la PC. Ahora vas a poder llevarte la cámara a cualquier parte, sacar fotos y después bajarlas a la PC como lo hacian las costosas cámaras digitales. Lamentablemente todavía no hay información acerca de cuánto dura la batería, la resolución con la que captura o cuántas fotos puede almacenar.

## NOMAD II

También se viene la segunda versión de su reproductor portable de MP3. Ahora con nuevas e innovadoras características que incluyen: una plataforma programable en el caso de que se invente algún otro formato nuevo, conexión USB para una transferencia de datos con la PC más veloz y las características de la versión original (64MB de memoria, sintonizador de FM, etc). Su salida será a principios del año que viene y su precio rondará los $400 en USA.

## 3D Blaster Annihilatior




Creative será una de las compañias que sacará al mercado una placa de video funcionando con el nuevo procesador gráfico de Nvidia, el GeForce 256. El procesador estará configurado con 32Mb de RAM y un DAC de 350MHz para correr gráficos en 2D y en 3D a una resolución de hasta 2048x1536 con un refresh de más de 75Hz. Para los interesados, pueden encontrar las caracteristicas técnicas del GeForce 256 en el número 23 de XPC.

No hay información acerca del software que incluirá o cuándo saldrá a la venta, pero les recomiendo que no se apresuren en la compra y que esperen a que los juegos la estandaricen (sino miren lo que pasó con el Savage4).

# El más espectacular entretenimiento para PC se ha vuelto simple!




Sound Blaster Live!™ MP3+

## ¡Creative tiene todo lo que necesitas para convertir tu PC en una máquina de diversión!

Creative ha resuelto el problema de la diversión integrada en tu PC. Ya sea música, cine, juegos o lo que quieres correr en tu PC, nosotros tenemos la solución.

Sound Blaster Live! MP3+ es una tarjeta digital de sonido que te permite crear, mejorar y reproducir MP3 y otros formatos musicales de Internet. PC DVD Encore te permite exhibir tus películas DVD directamente en tu PC con precisión Dolby Digital. Completa la experiencia con los altoparlantes digitales Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1 2500. Estos altoparlantes digitales te proporcionan una verdadera experiencia de teatro doméstico.

¡Experimenta la diferencia que Creative te proporciona!




PC-DVD™ Encore 6X

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERÁ

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/




Cambridge SoundWorks™ DeskTop Theater 5.1 2500 Digital Speakers

MUSIMUNDO - COMPUMUNDO - FALABELLA - SUPERMERCADOS LIBERTAD
COMPUCOMPRAS - AIROLDI - WAL MART - AUCHAN - JUMBO

PROMEDIO
91%

FICHA TECNICA

**COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN:** Microsoft
**INTERNET:** www.microsoft.com
**PRECIO:** $79
**PUNTOS DE VENTA:** En los mejores locales de computación.






# Microsoft IntelliEye Explorer

## La nueva tecnología de Microsoft al servicio de los usuarios más exigentes

**Aunque les parezca curioso, el primer mouse para una computadora fue creado hace casi 30 años para acompañar el desarrollo de la Interface Gráfica (o GUI) de Douglas Engelbart. Desde aquél entonces que el mouse, como dispositivo en sí, no había sido mejorado en el sentido de "como funciona". Ahora, a un mes del nuevo milenio, el equipo de Microsoft creó una nueva tecnología llamada IntelliEye, que es capaz de sensar el movimiento del mouse sobre casi cualquier superficie pudiéndonos así deshacernos de la mítica pelotita de goma.**

**Por Máximo Frias**

### Características Principales

- Nueva tecnología IntelliEye para detectar el movimiento del mouse.
- Diseño totalmente ergonómico.
- Un total de cuatro botones para realizar todas las tareas en Windows más facilmente.
- Soporta conexiones PS/2 y USB.

### Antes y después

La mayoría de los mouse que se venden hoy en día funcionan con una pelotita de goma, la cual registra el movimiento en un sistema de coordenadas XY. Este sistema siempre tuvo varios problemas de mecánica (problemas de limpieza, requerimiento de pads o superficies rugosas, falta de presición en aplicaciones de edición, etc.), y anque su anatomía externa halla evolucionado notablemente, su sistema de funcionamiento siempre fue el mismo.




Ahora Microsoft creó un sistema de sensado óptico llamado IntelliEye, el cual realiza un escaneado de la superficie 1500 veces por segundo, pudiendo detectar así los cambios en el movimiento del puntero.

Esta nueva tecnología funciona de maravilla y supera completamente al sistema de la bolita.

### Diseño y beneficios

Su diseño no solamente es "fashion" sino que también tiene todas las comodidades necesarias para las aplicaciones de hoy en día. El IntelliMouse Explorer le agrega dos botones más al clásico "dos botones y una rueda", que aunque por defecto funcionan como "Atrás" y "Adelante" en la interface de Windows, y pueden ser fácilmente configurados con su software.

Les puede parecer extraño, pero el único problema que le encontré al mouse, es que funciona "demasiado" bien. El problema está en que el IntelliEye puede detectar el movimiento del mouse escaneando la superficie aún cuando éste está levemente levantado de la superficie por la que se lo estaba deslizando, por lo tanto si lo movés a la derecha, lo levantas un poquito y seguís hacia la derecha un poco más, el puntero en la pantalla hará un leve moviemiento hacia la izquierda que no era deseado. Como todo, es un problema que se resuelve con la práctica y la costumbre.

### Para todos los usuarios

Está claro que no es para que tiren su puntero a la basura y salgan corriendo a comprarlo, sin embargo aquellas personas que usan la PC no sólo para jugar, sino también para aplicaciones CAD y/o diseño gráfico, les recomendaría que lo piensen seriamente ya que su precisión es casi perfecta.

Microsoft también pensó en aquellas personas que no se quieren gastar una fortuna en un mouse y creó otra versión a base de esta tecnología llamado IntelliMouse (sin Explorer), el cual es mucho más económico.

Ambos se instalan fácilmente con el puerto PS/2 o USB. No hay que limpiarlo y funciona en casi todas las superficies salvo aquellas que sean de vidrio o extremadamente reflectivas.

### XTREME PC EL PROMEDIO

**QUE TIENE:** Una nueva tecnología aplicada al puntero más usado en el mundo de la computación.
**LO QUE SI:** Ultra preciso e ideal para aquellos que utilizan programas de diseño gráfico o CAD.
**LO QUE NO:** Algunos se quejaron por su tamaño pero no es nada grave.

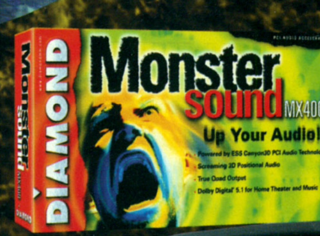
**91%**

# Cuadriplica sonido CD
# Rompe las barreras MP3

# Destruye a pedazos los enemigos de Direct Sound 3D.

*Si buscas lo mejor en sonido para tu PC... MX400 basado en la tecnología de ESS y Sensaura es tu única opción. MX400 tiene como ventaja el audio vertical posicional, añadiendo así, una nueva dimensión a la experiencia de juegos PC. El verdadero sonido "Quad' con 4 salidas de sonido digital y Dolby Digital surround, entregan el ambiente de audio de más alta calidad, para el exquisito sonido que usted busca en su sistema de sonido PC. Además, viene listo para ser actualizado con el hardware que acelerará su salida digital de audio y le permitirá sintonizar FM, internamente, de su PC. MX400, sin lugar a dudas es lo mejor en sonido PC del momento. Contacte su distribuidor más cercano para más información.*

ESS




Screenshot of Slave Zero courtesy of Accolade.

*Requires Dolby Digital receiver

DIAMOND MULTIMEDIA

AUDIO GRAPHICS COMMUNICATION HOME NETWORKING

www.diamondmm.com

# JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

**COMPAÑIA /DISTRIBUCION:** Gearbox Software / Valve / Sierra

# Half-Life: Opposing Force

**Por Martín Varsano**

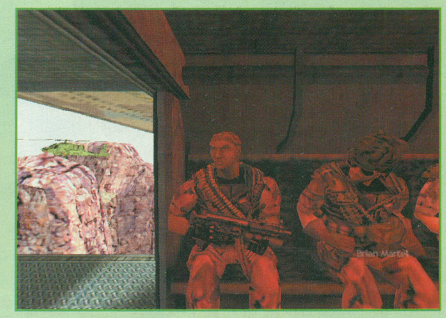
**Y pensar que después de sufrir como unos condenados bajo la piel del científico Gordon Freeman, estábamos seguros de haber sido las únicas víctimas de un complot gubernamental. Qué equivocados estábamos... Mientras nuestro muchacho recorría las instalaciones buscando la forma de salir ileso, y no dentro del sistema digestivo de algún alien o desmembrado bajo las balas de los soldados, un alma gemela realizaba una tarea similar, pero exactamente en el otro bando...**

## Profesión: Soldado

Luego de un espectacular entrenamiento, que supera ampliamente al del juego original (ver recuadro), somos asignados al caos que sucede en el complejo Black Mesa, en el cual unos científicos desquiciados se han equivocado en sus cálculos (para variar) y nosotros, defensores de la ley y el orden, deberemos poner las cosas en su lugar, para que estos desagradecidos nerds de guardapolvo blanco puedan seguir mezclando sustancias peligrosas sin importar cuántas vidas arriesgan en el intento.

Somos asignados a uno de los helicópteros cargados de soldados, cuando una nave alienígena echa por tierra nuestros planes de desembarco, y luego de un par de desmayos nos encontramos dentro del complejo, tratando de descubrir qué rayos ocurrió. Todo esto, por supuesto, contado magistralmente por la gente de Gearbox Software (responsables del diseño de la expansión, bajo la atenta mirada de Valve), con este engine, que aunque se vea superado por los nuevos arcades 3D en calidad gráfica, sigue brindando la misma adrenalina que su antecesor. Y eso no es poca cosa.

¡Ah! ¿Nuestro nombre? Adrian Shepard, ¡Señor!



## El mismo lugar, diferente entorno

En una vuelta de tuerca, los programadores se las han ingeniado para ofrecer suficientes cosas novedosas manteniendo el estilo del juego original, que era exactamente lo que los fanáticos querían. Como terminamos en otro lugar de este extenso complejo, veremos locaciones totalmente nuevas, aunque de vez en cuando pasaremos por algún lugar que nos arrancará una sonrisa de nostalgia, recordando las aventuras del pobre Freeman.

Los nuevos escenarios han permitido que nuestro soldadín conozca enemigos que Gordon no tuvo la oportunidad de vislumbrar, como por ejemplo varios aliens de lo más desagradables, y uno que otro asesino despiadado. Pero a no preocuparse, ya que también encontraremos nuevo armamento con el cual defendernos, entre el cual se encuentra una poderosa matraca, un rifle sniper y varias

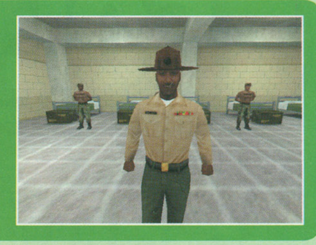






## Soldado que entrena sirve para otra batalla

Lo primero que deben hacer no bien tengan instalado el Opposing Force es adentrarse al entrenamiento (Boot Camp). Aquí vislumbrarán parte del entrenamiento de los soldados que luego serán enviados al complejo, el que los somete para que sean unos malditos hijos de perra. Nuestro superior, que parece desconocer lo que es hablar en un tono de voz diferente a los gritos pelados, nos tendrá corriendo de aquí para allá demostrándonos las acciones que podremos realizar más adelante en el juego, como por ejemplo colgarse de sogas y cables (un nuevo aditamento que complica algo más los puzzles del juego), correr como condenados saltando obstáculos, o el manejo de nuevas armas, entre las que se incluye un rifle sniper.





armas alienígenas, algunas tan curiosas como un ser que come los proyectiles, y que de vez en cuando tendremos que acariciar para que no se enloquezca.

### Trabajo en equipo

Y para diferenciarlo aún más del primer título, el Opposing Force se vuelca mucho más en la resolución de una gran cantidad de puzzles, moviendo cajas o activando una cierto número de switches para poder abrir algunas puertas. Esto, que puede parecer un tanto complicado, le da una nueva dimensión al arcade que muchos agradecerán. Por el otro lado, se hace bastante hincapié al trabajo en equipo con los otros soldados, que nos ayudarán a hacerle el aguante a nuestros ocasionales enemigos, y en otras oportunidades serán escenciales por sus habilidades como médicos o ingenieros. Tal vez sea nuestra imaginación, pero vimos este tipo de trabajo "cooperativo" como el preámbulo para el próximo Team Fortress 2.

### Demasiado inteligente para ser un bicho

Al igual que en el juego original, la inteligencia artificial en general es muy buena, exceptuando alguno de los aliens más grandes, que por su tamaño se quedaron quietos aún siendo atacados. Pero en regla general responden inteligentemente, con ataques calculados para arrinconarnos y luego hacernos su cena.

Una mención especial merecen los asesinos, que se mueven sigilosamente con sus pistolas silenciadas (muy difíciles de liquidar), y nuestros ocasionales compañeros de equipo, que salen de la línea de tiro enemiga cuando necesitan recargar municiones. Esto, que parece una tontería a simple vista, le agrega al Opposing Force una cuota de realismo que en ocasiones nos deja con la mandíbula floja.

### Multiplayer y otras yerbas

El modo Multiplayer es idéntico al del Half-Life, pero con todas las mejoras que se le han ido incorporando con el tiempo a través de patches. Vale la pena aclarar que como el Opposing Force es un disco de datos (aunque sea bastante extenso) requiere tener instalado el juego original, al cual se le aplicará el último patch disponible en el caso que no lo estemos al día.

Los mapas son en su mayoría nuevos, y poseen las armas de la expansión, que en muchos casos causaron una excelente impresión entre los que jugamos en la Editorial. El juego por internet es similar al original, aunque no dudamos que prontamente aparecerán mapas en los cuales podremos disfrutar el novedoso arsenal.



En síntesis: Si tuvieron la oportunidad de jugar el Half-Life, esta expansión está para no perdérsela. Y si estuvieron haciendo otra cosa que les impidió gozar de esa maravilla (como por ejemplo un repentino viaje a Júpiter, otra razón no se me ocurre para dejar el HL de lado), ésta es una maravillosa ocasión para ponerse al día...



**LO QUE SI:** La historia. Las armas. El diseño de los niveles.
**LO QUE NO:** Es muy parecido al original, lo que no es nada malo.
**92%**

# SOLUCIONES

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

# Hidden & Dangerous

Por Santiago "El Oso" Videla

**En este número, la tercera y última parte de la guía de uno de los juegos que más nos quitó el sueño aquí en la editorial en lo que va del año, no se lo pierdan**

## Cuarta campaña: ("Operation: Sign of Cross")

Esta campaña no es tan complicada como la anterior, pero igualmente tiene lo suyo, el objeto más importante que tienen que poner en el inventario antes de empezar son dos transmisores llamados "Electronic Homing System" (son como una radio de bolsillo de color marrón).

Después de estos transmisores, carguen 4 rifles K98 (lleven unas 500 municiones), 4 ametralladoras MP 40 (con 3000 balas más o menos), también lleven al menos 10 bombas de tiempo y no se olviden de cargar algunas granadas inglesas.

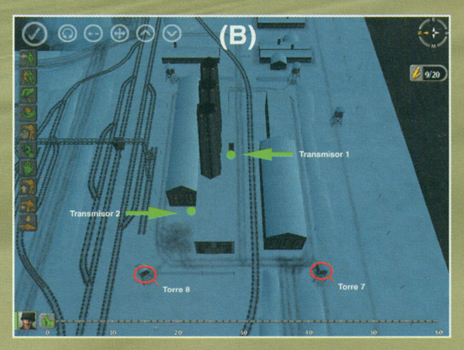
### Misión 1 ("Thor´s Hammer")

**Objetivos:** Colocar los transmisores en los lugares que se indican, ir al punto de escape.
**Dificultad:** Moderada

En este caso, usen un equipo de 4 soldados, todos ellos equipados con un rifle, una ametralladora y hagan que uno de sus hombres lleve los dos transmisores que cargaron al principio de la campaña ("Electronic Homing System").

Antes que nada, vean la foto (A), porque ahí está indicado el mejor camino para llegar a los edificios en los que tienen que colocar los dispositivos de seguimiento, para que los bombarderos puedan localizar el lugar, eliminen con sus rifles a los soldados que están en las torres de vigilancia y siempre tengan junto a ustedes por lo menos a uno o dos de sus compañeros con ametralladora, para que los cubran en caso de que alguno de los que está patrullando ese sector los oiga y se les vaya al humo.

En la foto (A) está marcado uno de los lugares más peligrosos de la misión, porque cerca de esas barracas suele haber entre 3 y 5 guardias vigilando, también les conviene revisar la reja que está



cerca de los edificios con la mira del rifle, porque por ahí también hay un par de soldados dando vueltas y si no se cuidan es muy posible que los tomen por sorpresa cuando estén liquidando a los guardias que salen de la barraca.

En esta misión, los rifles les van a ser de gran ayuda para ubicar a sus enemigos, especialmente por la densa niebla que hay, únicamente basta con que vean sus siluetas y de ese modo podrán bajarlos sin que se den cuenta, sobre todo a los que están encima de las torres. En la foto (B) están señalados los lugares en donde tienen que colocar los transmisores y una vez que los hayan colocado, les conviene ir hacia el punto de salida que está en el extremo Oeste del complejo bordeando la reja del lado Sur, porque de ese modo van a evitar enfrentamientos con los guardias que están cerca de las demás barracas, aunque si se animan a matarlos a todos no les va a resultar muy complicado que digamos, pero no es necesario que lo hagan.

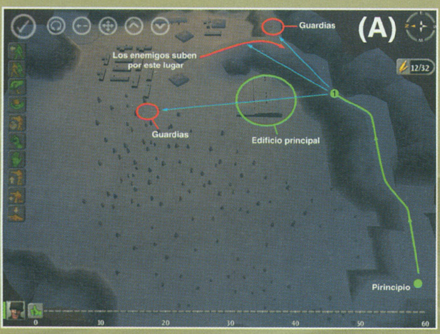
## Misión 2 ("Snow Demon")

**Objetivos: Destruir los archivos del laboratorio, destruir la torre de comunicaciones, robar un vehículo del estacionamiento y usarlo para escapar.**

**Dificultad: Moderada**

Para esta misión van a necesitar de un grupo de 4 hombres, armados con rifle, ametralladora, por lo menos unas 5 granadas y no se olviden de llevar al menos unas 4 bombas de tiempo.

Tan pronto como se puedan mover, activen el mapa, vean la foto (A) y ordénenle a sus compañeros, que vayan por el camino que está al costado de las montañas hacia el punto marcado con el 1 y cuando lleguen ahí hagan que monten guardia, apuntando hacia los sectores en los que están indicadas las posiciones que los guardias están patrullando.




Ni bien estén en posición, usen ustedes mismos la mira del rifle y miren hacia la torre de comunicaciones, cuando puedan ver al guardia que está en el nido de ametralladoras de ese lugar bájenlo, pero mucho cuidado, porque cuando lo hagan los guardias que están sobre el camino de la montaña y los que están patrullando en medio de las barracas se les van a ir al humo, usando bengalas para tratar de ubicarlos.

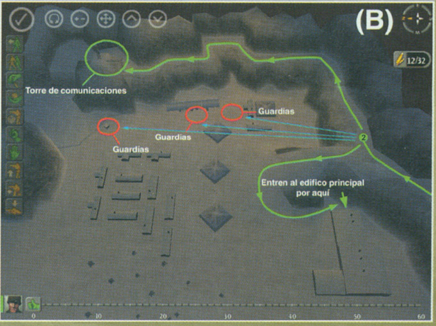
En este momento, cubran el camino que baja hacia el campamento, porque los enemigos más peligrosos van a subir por ahí, dejen que sus hombres se ocupen de los soldados que vienen por arriba de la montaña.

Cuando haya pasado el peligro, muévanse echados cuerpo a tierra hasta el punto marcado con el 2 y desde ahí despachen a los soldados que están vigilando el estacionamiento (son 5 por lo menos) y a los dos que están en la casilla (al fondo del estacionamiento, cerca de la salida).

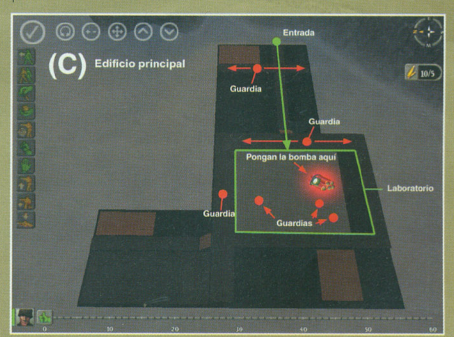
En cuanto tengan todo despejado, usen la mira del rifle para asegurarse que no quedó nadie en el camino que va hacia la torre y vayan hacia allá únicamente con el hombre que lleva las bombas de tiempo.

Suban a la torre, coloquen una de las bombas al pie del mástil que sostiene la antena, pónganle al contador el tiempo suficiente como para alejarse, pero no se vayan muy lejos, porque si la explosión no la destruye tendrán que poner otra bomba sobre otro de los lados del mástil.

Cuando la torre haya volado, reúnanse con el resto del grupo, bajen de la montaña por el camino que va hacia el campamento y párense frente a la puerta de atrás del edificio principal, que está señalada en la imagen (B).




En la imagen (C) van a ver el interior del edificio principal, cuando estén listos abran la puerta y esperen a que los guardias que custodian el interior pasen frente a ustedes, luego de eso vayan con un solo soldado a eliminar al tercer guardia que está en uno de los pasillos.



Después de que hayan despejado los pasillos no intenten abrir las puertas de las oficinas, porque es arriesgarse al divino botón... créanme, a veces el exceso de valentía puede dejarlos acostados mirando el techo en cuestión de segundos.

Vayan hacia la entrada de atrás del laboratorio, abran la puerta pero con mucho cuidado, porque en el interior hay por lo menos tres soldados más, así que elimínenlos con cuidado.

Antes de poner la bomba de tiempo en el lugar que está marcado en el mapa, aprovechen para revisar los cadáveres de los alemanes y quítenles las nuevas ametralladoras que llevan (MP 44), porque además de cargar hasta 35 balas tienen un alcance de la san flauta.

Ahora sí, pongan la bomba, salgan del edificio y cuando la máquina les indique que los archivos fueron destruídos, vayan al estacionamiento y súbanse al primer camión del lado izquierdo.

Por último, todo lo que les queda por hacer es salir del lugar y listo.

## Misión 3 ("Thirteenth Chamber")

**Objetivos: Destruir la planta productora de agua pesada, robar un vehículo y escapar del complejo.**
**Dificultad: Complicada**

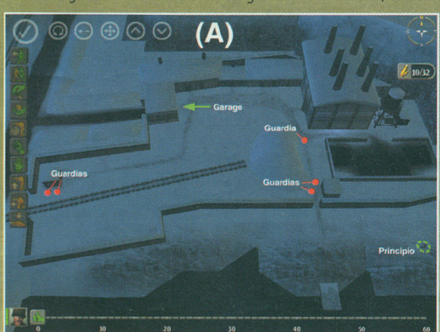
La mayor parte de esta misión la van a tener que hacer con un solo hombre, pero les recomiendo es que usen a un equipo de tres, más que nada para que los demás soldados junten las armas de los alemanes que van dejando en el camino.

Equípenlos a todos con ametralladoras, que uno de ellos lleve por lo menos 3 bombas de tiempo y traten de llevar por lo menos unas 15 granadas inglesas en total, porque acá las van a necesitar mucho.

Ni bien empiece la misión, eliminen a los guardias que vigilan la entrada del costado tirando una granada por encima del muro, en la foto (A) verán la ubicación aproximada de los enemigos que patrullan el patio de la fábrica y para que puedan ver exáctamente en dónde están los malos, lo mejor que pueden hacer es poner la cámara en tercera persona (ver al personaje desde afuera) y alejarla de ustedes lo más posible.

De ese modo van a poder ver sin problemas por encima del muro y esto les va a ser de gran ayuda para ver si tiraron bien las granadas o no.

Sigan por afuera del muro hacia la entrada principal de la base y tiren otra granada hacia la casilla de vigilancia de la entrada, con eso



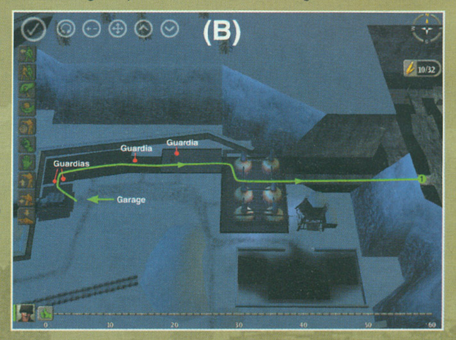

volarán a los dos soldados que la custodiaban.

Cuando el sector del patio esté limpio, pongan la ametralladora y vayan hacia el punto marcado con el 3 (la parte de atrás del garage).

En ese lugar acérquense muy despacio a la puerta que está a la derecha del camión, porque cuando estén lo suficientemente cerca ésa puerta se abrirá y saldrá corriendo un soldado, así que ni bien lo vean ametrállenlo.

Dentro de esa habitación hay otro guardia, que también puede estar cerca de la puerta, para eliminarlo vayan perfilándose de costado hasta que lo vean y listo, eviten usar granadas aquí, porque el camión es el único medio de escape que tienen.

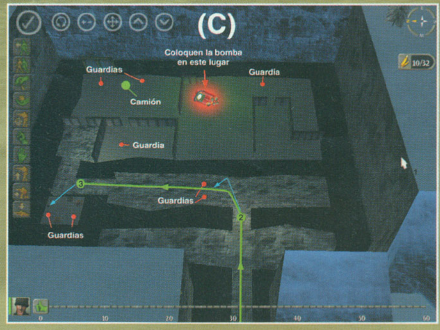
Ahora fíjense en la foto (B) y avancen por el interior de las oficinas hasta llegar al punto marcado con el 1, tengan mucho cuidado




con los guardias que hay en cada habitación, para más seguridad les conviene liquidarlos tirando una granada hacia adelante (mantengan presionadas las teclas Shift + Alt al lanzar la granada).

Por ningún motivo abran las puertas que dan hacia el patio, para evitar sorpresas desagradables y cuando estén en el punto 1 preparen otra vez las granadas, vean la imagen (C) y avancen hasta el punto 2 con un solo hombre.

En el pasillo que va hacia la planta productora de agua pesada, los estarán esperando dos tiradores muy bien ubicados y la única forma




segura de bajarlos es tirando una granada (con Shift + Alt presionados), para que rebote contra la pared y caiga justo donde están los

malos.

Cuando la granada explote se apagarán las luces del pasillo, pero todavía no avancen porque al oir la explosión van a venir otros tres guardias a reemplazar a los dos que acaban de eliminar, así que simplemente tiren un par de granadas más para asegurarse de que en ese pasillo no quede nadie y luego avancen hasta el punto marcado con el 3 (foto C).

Lo que hay que hacer ahora es tirar otro par de granadas en la habitación que está sobre el lado izquierdo del túnel y con eso ya no van a tener que preocuparse por los guardias que estaban adentro.

Para matar al soldado que está al final del pasillo que va hacia la derecha se van a tener que asomar tirando ráfagas de ametralladora (ojo que está agachado) y en cuanto se deshagan de él, pónganse contra la pared izquierda.

Avancen muy lentamente hasta que puedan ver el camión que está estacionado ahí y háganlo estallar con un par de tiros de la ametralladora, de esa forma no quedará ni el recuerdo del soldado que estaba escondido detrás.

Luego usen la cámara en tercera persona y fíjense que en el pequeño depósito que está a la derecha hay un soldado y junto a la maquinaria que está al fondo de ese sector hay otro.

Al soldado que está más cerca elimínenlo con una granada y con el que está al fondo usen la ametralladora, porque si tiran una granada hacia ese lugar, todo el sector va a volar por los aires, junto con ustedes.



Cuando la zona esté limpia vayan al lugar en donde tienen que poner la bomba, pero todavía no hagan nada, en lugar de eso lleven a los otros tres miembros del grupo hacia la habitación que está junto al garaje en donde está el camión y esperen ahí.

Como siguiente paso coloquen la bomba con su máximo límite de tiempo y corran hacia el camión, cuando vean a sus compañeros ordénenles que los sigan (díganles Follow Me), súbanse al camión (en el asiento del conductor) y esperen a que los demás se suban.

En cuanto explote la bomba y vean el cartel que indica que cumplieron el objetivo, arranquen y salgan de ese lugar.

## Misión 4 ("Volven Hunters")

**Objetivos: Ir a la oficina del comandante a desactivar la alarma del complejo, encontrar la entrada a la base de los submarinos.**

**Dificultad: Fácil**

Esta misión, además de ser fácil es una de las que mejor ambientación tiene el juego, así que aprovechen y recorran todo bien.

Para este caso usen un grupo de cuatro hombres, equipen a dos con ametralladoras alemanas (no usen armas inglesas en esta misión) y a los otros dos llévenlos sin ninguna clase de equipo, porque ya van a tener cosas de sobra para llevarse.

Antes de hacer nada pongan la cámara en tercera persona y observen que dos de sus hombres están vestidos como soldados alemanes.

Ahora usen uno de los dos soldados con uniforme alemán, súbanse al camión y dejen que sus compañeros los esperen ahí.

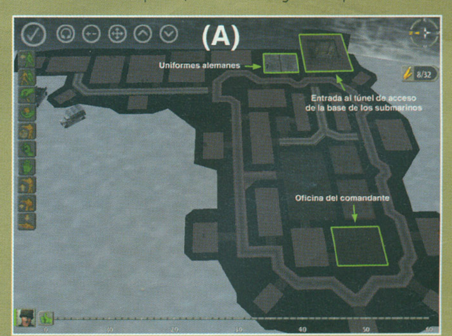
Como en esta región hace un frío de aquellos, nada mejor que un poco de Carmaggedon para hacer que la adrenalina fluya, así que ahora empiecen a avanzar con el camión hacia la base que está al Norte y como nadie moverá un pelo al verlos (porque obviamente creerán que son alemanes) aprovechen esto para atropellar a cada soldado enemigo que vean.

No se preocupen por atropellar a un soldado delante de sus compañeros, porque no harán nada, (tal vez será que están acostumbrados a que sus conductores sean un tanto torpes), una vez que hayan limpiado las afueras de la base bajen del camión, usen la ametralladora y entren al complejo.

Los soldados que están en el interior de la base tampoco los atacarán, pero les recomiendo que no corran mientras estén aquí y que no se acerquen demasiado a los enemigos, para evitar despertar sospechas.

En la foto (A) está señalada la ubicación de la oficina del comandante y también podrán ver el lugar en donde encontrarán uniformes alemanes para sus otros compañeros, pero antes de ir a buscarlos les sugiero que recorran cada rincón de la base y eliminen a todos los alemanes que encuentren.

Al entrar en la oficina del comandante, eliminen primero al guardia y luego al comandante, luego agarren la llave que está sobre el escritorio y vayan hacia la entrada de la base subterránea, una vez ahí abran la puerta, eliminen a los guardias que están en ese



sector y cuando todo esté tranquilo hagan que sus otros hombres se reunan con ustedes.

Aprovechen para juntar las MP 44 que hayan quedado en los cadáveres de los enemigos y no se olviden de hacer que los dos soldados que llevan el uniforme inglés se vistan como alemanes, cuando estén listos avancen por el túnel que va hacia la base de submarinos y listo.

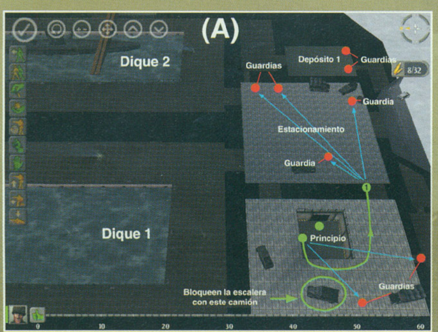
## Misión 5 ("Hunt for Golden Fish")

**Objetivos: Destruir el submarino, escapar del complejo.**
**Dificultad: Bastante complicada**

Esta es la última misión de la campaña y por más que lleven uniformes alemanes la cosa no va ser tan sencilla como antes y ni bien los vean los van a llover con plomo, así que no se confíen.

Usen un grupo de cuatro soldados, equipados con ametralladoras MP 44 (si es que tienen las suficientes), sino usen cualquier otra y por lo menos lleven una o dos bombas de tiempo.

Al comenzar la misión, aparecerán al otro lado del túnel, observen la imagen (A) y ni bien puedan moverse, suban hasta el segundo descanso de la escalera.




Desde ese lugar, maten al guardia que está cerca de los camiones (hacia el Oeste) y rápidamente apunten hacia la puerta que está al Sur de donde están ustedes, porque por ahí saldrá otro guardia, cuando lo vean aparecer bájenlo y vayan hacia el punto marcado con el 1 en la foto (A).

Antes de seguir adelante, les sugiero que mejor se olviden de subirse al blindado y ponerse a pisar alemanes como en la misión anterior, si es que se les había ocurrido esa idea, porque en este lugar una mala maniobra los puede dejar atrapados o en ocasiones pueden llegar a ser víctimas de algun que otro problema con las colisiones.

Desde el punto 1, vayan asomándose muy despacio hasta que puedan ver al soldado que está cerca de una moto que está estacionada junto a otros vehículos en la sección de al lado y ni bien lo tengan en la mira liquídenlo.

Es muy posible que cuando se estén asomando, uno de los guardias que está patrullando ese lugar, pase frente a ustedes, así que estén atentos.

Sigan asomándose hasta que tengan a la moto en la mira y en cuanto la vean dispárenle hasta que la hagan estallar, junto con el blindado y el camión que están cerca.

Después de esto asómense un poco más y si quedó algún guardia que no haya sido alcanzado por la explosión bájenlo.

Ahora ordénenle a sus otros tres compañeros que suban a donde están ustedes y cuando estén arriba, súbanse con un solo hombre al camión que está indicado en la foto (A) y colóquenlo justo frente a la escalera de manera tal que nadie más pueda subir, con eso evitarán ser sorprendidos por un grupo de entre 6 y 8 soldados que vendrá por el túnel un poco más adelante.

Cuando estén listos, suban con sus cuatro hombres al vehículo blindado que queda y conduzcan lentamente hasta la entrada del Dique 1, esperen a que el que está en la torreta del vehículo elimine a los guardias que posiblemente estén vigilando ese lugar y luego retrocedan hasta el estacionamiento.

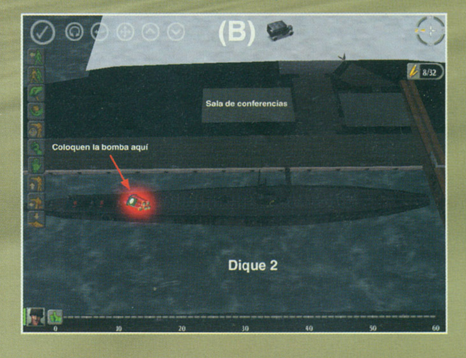
Es muy posible que cuando entren al Dique 1, depués no puedan salir haciendo marcha atrás, si esto les pasa, simplemente maniobren el vehículo, para salir hacia delante y listo.

Como paso siguiente hagan que sus hombres se bajen del vehículo y alejen a uno de ellos, para que cuando den la orden que sigue no los siga.

Suban otra vez al blindado con los otros tres miembros del grupo y pónganlo frente a la puerta del Dique 2, que por ahora está cerrada. Con el hombre que quedó a pié, vayan a abrir la puerta de acceso al Dique 2, pero para abrir estas puertas van a tener que estar sin armas en las manos, ni bien las abran retrocedan y dejen que el que está en la ametralladora del camión se ocupe de enfriarle los ánimos a los soldados que están custodiando el submarino.



Dejen que los del blindado se diviertan un poco solos y vayan con su soldado solitario a liquidar a los guardias que están en el depósito 1 (vean la foto A), después de eso asómense muy despacio por la entrada del Dique 2 y si ven a alguien, sólo retocedan y dejen que sus amigos lo despachen cuando los venga a buscar.



En cuanto el Dique 2 esté limpio vayan hacia el submarino acérquense muy despacio a la entrada de la sala de conferencias (vean la foto B), estén listos para vaciar el cargador, porque cuando se hayan acercado lo suficiente la puerta se abrirá y por lo menos 5 soldados saldrán a recibirlos.

Si se suben al submarino sin haber matado a los hombres de la sala de conferencias, ellos los van a sorprender por detrás... y eso sí que duele.

Ahora suban al submarino, coloquen una bomba de tiempo justo encima de los torpedos y ajusten el contador al máximo luego reúnan a todos sus hombres en el estacionamiento.

Tan pronto como sea posible, abran la puerta de salida (no lleven armas en las manos para abrirla), súban a todos al auto que está afuera y salgan a toda velocidad hacia el punto de escape, que está hacia el sur.

Si están dentro de la base para cuando la bomba explote, al salir los estarán esperando un par de soldados armados con Bazookas y les va a resultar más difícil escapar de ahí.

## Quinta campaña: ("Operation: Babylon")

### Misión 1 ("Babylon")

**Objetivos: Encontrar una máquina decodificadora alemana que esté intacta, volver al punto de reunión.**
**Dificultad: No muy complicada que digamos**

En esta misión les conviene usar a un grupo de 4 personas, cada uno armado con una ametralladora, un rifle y algunas granadas.

Tan pronto como puedan moverse, pónganse a cubierto y ayuden a sus hombres a eliminar a los alemanes que se les vengan al humo, luego de eso vayan avanzando muy lentamente y usen la mira del rifle para revisar las cubiertas de más arriba, porque por esos lugares suele haber varios tiradores.

Cuando hayan despachado a los soldados que hayan encontrado sobre las cubiertas superiores, busquen alguna escotilla que no esté trabada, ábranla y entren al barco.

En esta misión no van a poder usar el mapa, pero desde ya les aviso que la máquina que buscan se encuentra en el depósito de popa (la parte de atrás del barco), que está en la cubierta de más abajo.

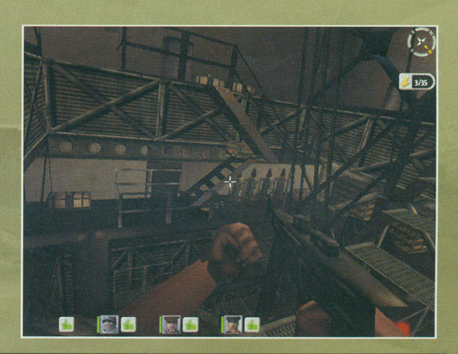
Dejen que el resto del grupo se quede en el punto de reunión y empiecen a buscar las escaleras que van hacia las cubiertas inferiores, presten mucha atención al ruido que hacen los enemigos al caminar, porque como todos los soldados que están aquí dentro se mueven constántemente, ésa será la mejor forma de saber cuándo se acercan.

Esta campaña está compuesta sólo por una misión, que en mi opinión es una de las más alucinantes de todo el juego. A la hora de elegir el equipo que van a llevar, pongan 4 ametralladoras MP 44 con todas las balas que puedan, 4 rifles K98 con unas 300 balas y lleven unas 20 granadas inglesas.

Tengan a mano sus granadas, y tiren algunas hacia abajo, cada vez que estén ante una escalera y así se asegurarán que nadie los esté esperando.

Mucho cuidado, porque en los depósitos de la cubierta inferior siempre hay gente dando vueltas, así que tengan la matraca lista.

Cuando vean la maquinita decodificadora, simplemente agárrenla y vuelvan al punto de reunión, pero sin descuidarse.




## Sexta campaña: ("Operation: Wrath of Gods")

### Misión 1 ("King´s Road")

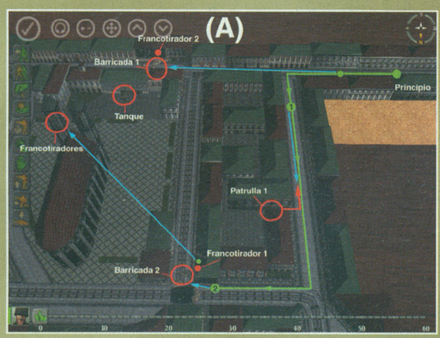
**Objetivos: Hacer que el científico alemán llegue a salvo a la salida del pueblo.**
**Dificultad: Muy difícil**

Para salir de esta misión en una sola pieza, van a tener que usar un grupo de 4 soldados, pero elijan a los hombres que tengan mucha puntería, porque en muchos lugares de este escenario van a tener que usar a varios miembros del equipo en forma manual.

Equipen a todos con un rifle, una ametralladora y unas cuantas granadas, pero además hagan que por lo menos uno de ellos lleve una bomba de tiempo.

Bueno, finalmente estamos en la última campaña y como era de imaginarse, acá las cosas se van a poner bastante bravas. Cuando les toque elegir a los soldados que van a llevar, asegúrense de que todos ellos tengan por lo menos un 90% de efectividad en Shooting (puntería), porque los van a necesitar.

Con respecto al equipo, lleven 4 rifles K98 con unas 350 balas, 4 ametralladoras MP 44 con 3500 balas más o menos, 2 bombas de tiempo y completen el peso que les quede disponible con granadas.




Antes de hacer nada observen la foto (A) y presten mucha atención, justo un poco más delante del lugar en el que comienza la misión hay una barricada con dos soldados en un nido de ametralladora, avancen despacio con un solo hombre, vayan viendo por la mira del rifle hasta que los tengan a tiro y liquídenlos.

Una vez que hayan eliminado a los de la barricada vuelvan a fijarse en la foto (A) y lleven a sus cuatro hombres hasta el punto marcado con el 1 y dejen al científico alemán en donde está.

Cuando estén en ese lugar, hagan que tres de sus compañeros se queden apuntando hacia el lugar en el que está indicada la posición de la primer patrulla alemana que encontrarán en esta zona.

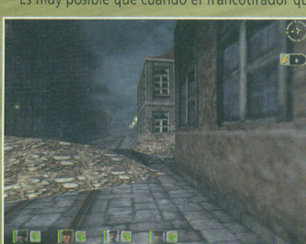
En cuanto estén listos, usen el rifle con el hombre que queda y avancen por esa calle hacia el Norte, cuando se hayan acercado lo suficiente al lugar en donde está la patrulla alemana verán que salen unos civiles corriendo, cuando eso pase no les disparen, porque poco tiempo después saldrán detrás de ellos tres soldados enemigos tirando para todas partes y si no los bajan rápido, lo más probable es que la misión se termine aquí. Esta es una de las etapas más complicadas de esta misión y les sugiero que no confíen demasiado en la puntería de sus compañeros, así que traten de tirar a la cabeza y no van a tener que lamentar bajas.

Ya eliminada la primer patrulla, dejen en ese lugar al hombre que lleva la bomba de tiempo y avancen hasta el punto 2 (foto A) con los otros tres.

Cerca de ese lugar hay otra barricada enemiga con unos 6 ó más soldados aproximádamente, pero cuidado, porque en el techo de la casa que está parcialmemte destruída, también hay un francotirador.

La mejor forma de despachar a los hombres de la barricada es avanzar por el lado derecho de la calle (pegados a la pared de las casas) y tirar una granada cuando estén cerca de la esquina, usen la cámara en tercera persona para ver si la explosión los liquidó.

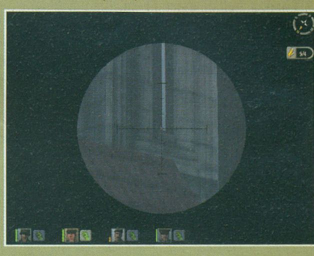
Es muy posible que cuando el francotirador que está en el techo



de la casa oiga la explosión de la granada, de un mal paso y de ese modo se caiga y se mate solito (¡qué pedazo de fo...!), pero si eso no pasa, van a tener que avanzar muy lentamente de espaldas, apuntando hacia arriba hasta que lo tengan a tiro, es arriesgado, pero si no lo matan no van a llegar muy lejos.

Detrás del tranvía que está en llamas, están los otros 4 hombres de la barricada, así que simplemente tiren un par de granadas por encima del tranvía y se terminó el problema.

Cuando ese sector esté asegurado, suban por la escalerilla de mano al segundo piso de la casa destruída (en donde estaba el francotirador 1) y desde ahí apunten hacia el primer campanario de la iglesia (el de la izquierda), en ese lugar siempre hay uno o dos francotiradores y si no los ven, disparen un par de tiros hacia la ventana de ese campanario, porque al hacerlo, los malos que están escondidos ahí se empezarán a mover y tarde o temprano se asomarán, dándoles una oportunidad excelente, para practicar el tiro al blanco.

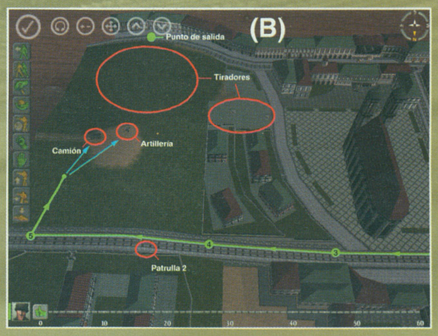


Ahora dejen al hombre que está encima de la casa y no lo muevan de ahí, pasen a controlar al soldado que se quedó atrás (el que tiene la bomba de tiempo), con él avancen muy despacio hacia donde está el francotirador 2 (vean la foto A) y mátenlo.

Del otro lado de la barricada hay otros tres soldados enemigos y podrán deshacerse de ellos con algunas granadas o disparándoles a través de los huecos que hay entre los autos destruídos de esa barricada.

Como paso siguiente vayan con ese soldado hacia donde está el tanque y pónganle la bomba al lado y vuelvan hacia la barricada, una vez ahí pasen a controlar a alguno de los dos soldados que quedaron en donde estaba la barricada n° 2 (foto A).

Como les dije hace poco, no muevan al solado que está encima de la casa y ahora vean la imagen (B), lo que tienen que hacer en este momento es ver la imagen (B) HMAPA22 y avanzar con los dos hombres que quedaron hacia el punto marcado con el 3 (usen las ametralladoras).




Desde ahí, caminen muy despacio hacia el lugar señalado con el 4 en la foto B y cuando se estén acercando una segunda patrulla alemana se les va a ir al humo, así que estén listos para acribillarlos ni

bien los vean venir.

Cuando hayan llegado al punto 4, hagan que sus dos hombres se hechen cuerpo a tierra y con uno de ellos sigan hasta el punto 5.

Ahora suban a la colina que está del lado derecho con un pequeño salto y suban arrastrándose cuerpo a tierra hasta que puedan ver un camión, que está estacionado cerca de donde está la batería de artillería.

Cuando vean al camión, háganlo estallar con un par de ráfagas de ametralladora y con eso matarán a uno o dos enemigos que estaban cerca, después de eso avancen cuerpo a tierra un poco más, hasta que tengan en la mira al soldado que opera el cañón y pónganlo a descansar en paz.

Manténganse cuerpo a tierra y colóquense detrás de las cajas verdes que están cerca del cañón, en ese lugar pongan la cámara en tercera persona y observen las ubicaciones de los cuatro soldados (puede haber más), que están custodiando el cañón y liquídenlos con un par de granadas.

Una vez que hayan despejado el sector del cañón es momento de limpiar los alrededores, que están infestados de molestos francotiradores, así que usen acérquense al cañón (cuerpo a tierra), pongan la cámara en tercera persona y muévanse hasta que puedan ver bien lo que hay hacia delante.

Luego usen el cañón y disparenle a los francotiradores que están sobre las terrazas que están a la derecha de ustedes y también tiren hacia los árboles que tengan a la vista (tengan cuidado de no tirar demasiado cerca de donde están ustedes, porque puede traerles problemas de salud).

Asegúrense de que no haya quedado nigún tirador vivo, especialmente los de la terraza, igualmente con la cantidad de cargas que tiene el cañon van a poder limpiar el camino de aquí a Berlín.



Después de lo del cañón, vuelvan a controlar al hombre que dejaron arriba de la casa y miren una vez más hacia el campanario, porque después que hayan terminado con los tiradores que estaban cerca del cañón, un nuevo francotirador los va a estar esperando ahí.

Del mismo modo que antes, si no pueden ver a nadie en el campanario, disparen un par de tiros hasta que lo obliguen a moverse, porque éste es el último enemigo que puede echarles a perder la misión, cuando logren matarlo, vayan a buscar al científico, díganle que los siga (Follow Me) y llévenlo hasta el punto de salida.

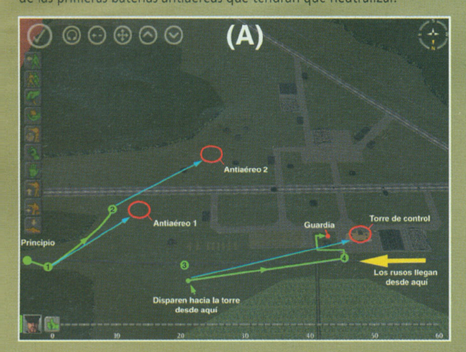
## Misión 2 ("Last man takes it all")

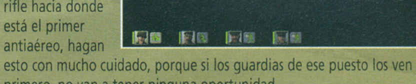
**Objetivos: Llegar al punto de reunión y abordar el avión junto con el científico alemán.**
**Dificultad: Fácil... no es**

Y por fin llegamos a la última misión y aquí van a necesitar a sus cuatro hombres armados hasta los dientes, así que equipenlos con una ametralladora con unas 350 balas, por lo menos 2 granadas por hombre y un rifle con todas las balas que puedan cargar (por lo menos más de 50 por cada miembro del grupo).

Al principio de la misión estarán junto al científico alemán que tienen que proteger, así que hagan lo que hagan déjenlo ahí hasta que limpien toda la zona del aeropuerto.

Como primera medida observen la foto (A) y ahí verán las posiciones de las primeras baterías antiaéreas que tendrán que neutralizar.



Con un solo hombre, avancen despacio hasta el punto señalado con el 1 y miren de vez en cuando con la mira del rifle hacia donde está el primer antiaéreo, hagan esto con mucho cuidado, porque si los guardias de ese puesto los ven primero, no van a tener ninguna oportunidad.

Una vez que se hayan hecho cargo de los enemigos que estaban en el antiaéreo 1, vaya hacia el punto 2 de la foto A y desde ahí van a poder liquidar sin problemas a los soldados que están en el antiaéreo 2, desde ese lugar también van a poder bajar a un tirador que está al pié de una torre, que está a la derecha del antiaéreo 2.

En cuanto los dos primeros antiaéreos estén limpios, vuelvan a donde están sus demás compañeros y suban a los cuatro hombres al camión que está ahí (al científico déjenlo ahí).

Con el camión vayan hasta el lugar marcado con el 3, bajen a todos sus hombres y muévanse un poco hacia la derecha del camino, ahora usen el rifle y empiecen a bajar a los hombres que están en el techo de la torre de control.

Estén muy atentos, porque cuando empiecen a eliminar a los soldados de la torre de control, van a ir llegando refuerzos para reemplazar a los caídos, sigan disparando hasta que la música cambie y eso les indicará

que no queda más nadie en el techo.

Ahora avancen con todo el grupo hacia la entrada del aeropuerto, pero háganlo a pié y con cuidado, porque es posible que en el primer piso del edificio de la torre de control hayan quedado un par de tiradores, así que mátenlos ni bien los puedan ver.

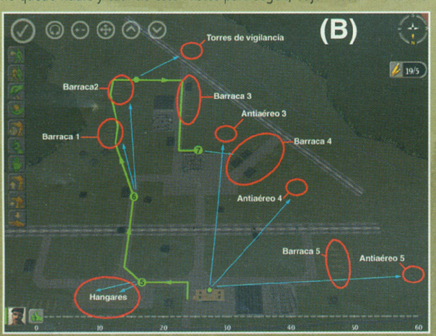
Si todo está tranquilo sigan avanzando hasta llegar al punto 4 (foto A) y una vez ahí, den la vuelta por detrás de la tienda que está del lado izquierdo de la entrada y maten al guardia que está custodiando ese puesto.

En estos momentos, al sector del aeropuerto estarán llegando algunos soldados rusos, que al ser aliados de ustedes atacarán a cualquier alemán que vean, lo malo de esto es que da la casualidad de que el científico que tienen que sacar de ahí es alemán, así que para evitar correr riesgos innecesarios, mejor bajen a cualquiera que no sea de su grupo.

Suban al segundo piso de la torre de control con todo el grupo y con el rifle revisen muy cuidadosamente todos los alrededores de la pista.

Aprovechen la excelente visibilidad que tienen al estar en ese lugar, para bajar a los ocupantes de los antiaéreos 3, 4 y 5, que están señalados en la foto (B).

Luego sigan revisando los alrededores hasta que estén seguros de que no quedó nadie y cuando estén listos para seguir, bajen hasta le entrada




del aeropuerto con dos de sus hombres y a los otros dos déjenlos encima de la torre.

El siguiente paso es limpiar toda la zona de las barracas que están cerca de la pista, para que los soldados que están dentro no los llenen de plomo cuando traten de subir al avión, ahora vean otra vez la imagen (B), vayan hacia el punto 5 y bajen a los soldados que están en el interior de los hangares (son dos como mínimo).

Después de eso avancen hasta el punto 6 (foto B) y con el rifle dispárenle a cualquier enemigo que vean cerca de las barracas 1 y 2, en cuanto todo esté despejado acérquense a la barraca 1, revisen entre medio de las casas y luego vayan hacia la barraca 2 y hagan lo mismo, pero con cuidado, porque por lo menos un soldado va a salir de alguna de las casas de esa segunda barraca, así que atentos.

Desde la barraca 2 usen el rifle para liquidar a los guardias que están sobre las torres de vigilancia al costado de la pista y luego vayan hacia la barraca 3 (vean la foto B) y desháganse de los guardias que estén patrullando por ese lugar.

Tan pronto como limpien la tercer barraca vayan al punto marcado con el 7 (foto B) y acérquense despacio hasta la barraca 4, cuando oigan que la música cambia, ésa será la señal que les indicará que los ocupantes de ese lugar (entre 2 y 4 hombres) acaban de salir y están por atacarlos, así que ni bien se asomen vacíenles el cargador encima y listo.

Ahora revisen bien entre las casas de la barraca 4, para ver si quedó alguien y cuando lo hayan hecho vayan con esos dos hombres a buscar el camión que usaron para acercarse al aeropuerto y con él vuelvan a donde está el científico, que ya casi es la hora de irse.

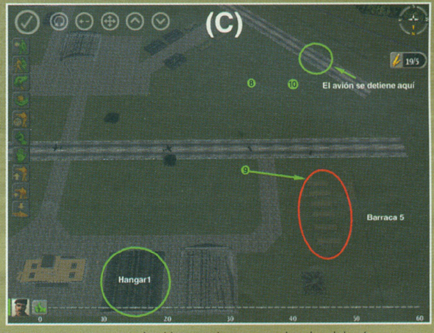
Cuando lleguen al principio, bajen a uno de los hombres del camión, hagan que el científico los siga (Follow Me) y súbanse a la moto que está por ahí, les recomiendo que se suban a la moto por el costado izquierdo, porque como el científico no es muy vivo para este tipo de órdenes, es posible que no se suba o que haga cualquier cosa.

Cuando se haya subido con ustedes, vayan con la moto hasta el interior del hangar 1, que está señalado en la foto (C) y esperen con él ahí, como paso siguiente vuelvan con el hombre que estaba en el camión y llévenlo hasta el punto 8 (foto C), cuando estén ahí hagan que use la ametralladora y pasen a controlar a los dos hombres que estaban en la torre de control.

Con estos dos soldados vayan al punto 9 (vean la foto C) y ahora mucha atención porque lo que sigue van a tener que hacerlo rápido.

En el punto 9 hagan que los dos hombres que están controlando usen la ametralladora y asegúrense de tener el cargador al máximo, ahora avancen caminando hacia la primer casa de la barraca 5 y cuando estén lo suficientemente cerca saldrán 3 soldados (como mínimo) frente a ustedes.

Eliminen a todos los enemigos que salgan de esa barraca lo más rápido que puedan, luego pasen a controlar al soldado que está en la moto con el científico y diríjanse a toda velocidad al punto 10 (foto C).




En estos momentos el avión que tienen que abordar debería estar aterrizando, si no lo ven, recorran bien los alrededores de la barraca 5, porque el avión aparece una vez que hayan pasado por ahí.

Cuando el avión termine de dar la vuelta, bajen de la moto, díganle al científico que los siga y súbanse, para completar esta misión es necesario que todos sus hombres aborden el avión, pero como es muy posible que no lleguen a alcanzarlo con todos, les recomiendo que hagan que los que quedan abajo tiren una granada a sus pies y se vuelen, de ese modo todos los sobrevivientes escaparán en el avión y final, final, final, finaaaal.

# HOMEWORLD

Por Santiago "El Oso" Videla

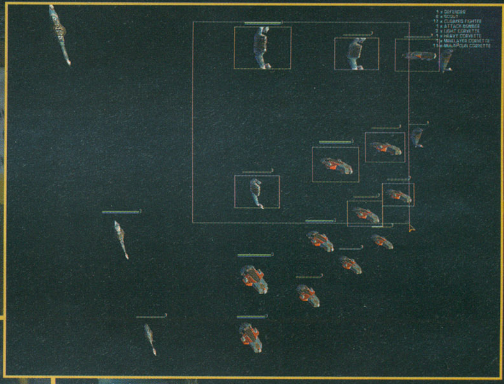
**Por lo visto, este singular juego de estrategia se está ganando cada vez más y más fanáticos en todo el mundo y aquí no somos la excepción, por eso es que en este número les ofrecemos esta guía con algunos consejos que los ayudarán a romperle el cu... artel hasta al más pulenta de sus enemigos**

## Los primeros pasos

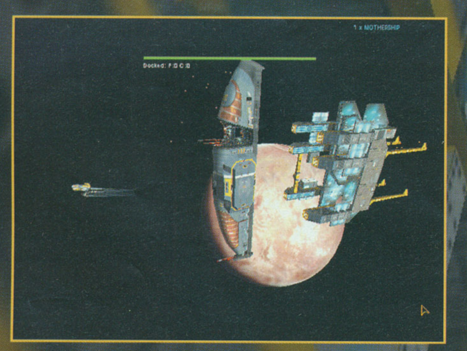
Antes de largarse a jugar, ya sea contra la máquina o en los modos "Multiplayer", les aconsejo que hagan todas las etapas de la modalidad Training, para que puedan familiarizarse con los principales comandos y funciones del juego.

Para poder subsistir en este juego, especialmente en partidos "Multiplayer", es muy importante que aprendan a dar órdenes rápido y que se acostumbren a dirigir diferentes grupos de naves en varios lugares al mismo tiempo.

Para eso, lo primero que tienen que hacer es dejar de lado la barra de comandos que aparece en la parte inferior de la pantalla y usar cada comando con el teclado, así que aquí tienen un listado de las equivalencias de los comandos más importantes:



**B** = Build (Construir)
**R** = Research (Desarrollar)
**L** = Launch (Lanzar)
**D** = Dock (Entrar al hangar / Reaprovisionarse)
**E** = Seleccionar todas las unidades visibles
**F** = Enfocar la cámara en las unidades seleccionadas
**K** = Ataque Kamikaze
**Tab** = Seleccionar los distintos tipos de formaciones
**F2 a F4** = Cambiar las tácticas
**F5 a F11** = Cambiar las formaciones
**Z** = Ship Special (Este comando sirve para activar las funciones especiales de ciertas unidades, como por ejemplo las Repair Corvettes, Support Frigates, Salvage Corvettes, etc.).
**Barra de espacio** = Activa el modo Sensors (Mapa de todo el nivel)
**Home** = Centrar la cámara en la nave madre o en los Carriers




Sin duda una de las opciones más importantes de este juego es la de formar grupos de naves, eso pueden hacerlo seleccionando varias naves al mismo tiempo y asignándoles un grupo presionando la tecla Ctrl junto con un número del 1 al 0.




Una vez que hayan hecho esto, podrán acceder al grupo que elijieron presionando el número que le asignaron y si lo presionan dos veces, la cámara se centrará automáticamente en ese grupo.

Una vez que se hayan acostumbrado a usar los principales comandos con el teclado, es el momento de empezar a armarse una flota que tenga todo el aguante.

## El tiempo es oro

Sin duda lo más importante que tienen que tener en cuenta en este juego son las nuevas tecnologías, ya que a diferencia de otros juegos de estrategia en tiempo real, en Homeworld no gana el que más construye, sino que el que se lleva la victoria es el que construye lo indicado, por más que no sea en grandes cantidades, así que lo mejor antes de hacer nada es ponerse a desarrollar todo lo que tengan disponible y cuanto antes, mejor.

Lo más conveniente al principio del juego (especialmente en el modo "Single Player") es construir otra Research Ship, y cada vez que tengan que desarrollar un nuevo sistema o un nuevo tipo de nave, lo ideal es hacer que todas las Research Ships se pongan a investigar el mismo proyecto, porque de ese modo lo tendrán completo en mucho menos tiempo, para eso hagan click varias veces sobre lo que quieren desarrollar hasta que todas las Research Ships que tengan estén trabajando en lo mismo y listo.

A la larga les va a convenir ir agregando nuevas naves de desarrollo (pueden ser 6 como máximo), porque los proyectos más importantes van a tardar bastante en quedar listos.

Otra cosa que también tienen que tener en cuenta son los recursos y para que la platita se mantenga entrando a un ritmo casi constante lo mejor es empezar a producir un par de Resource Collectors más, para que sus bolsillos estén siempre llenos (lo ideal es tener por lo menos 4).

## Armando una buena defensa

A pesar de que van a poder construir una amplia variedad de cazas de todo tipo, a la hora de proteger la base de los ataques de cazas o bombarderos enemigos, las naves más efectivas son los Interceptors.

A pesar de que en las primeras etapas del juego van a poder



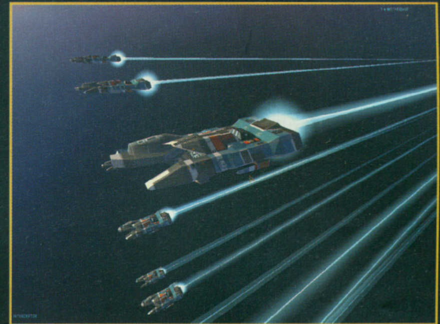
desarrollar unidades más duras, como las Light Corvettes o las Heavy Corvettes, siempre es preferible tener una buena cantidad de Interceptors listos, porque gracias a su mayor poder de fuego y su mayor velocidad, son mucho más eficientes cuando se trata de eliminar escuadrillas de naves pequeñas y medianas.

Cuando tengan que atacar una nave de mayor tamaño, como los distintos tipos de Frigates y Destroyers, lo más conveniente para evitar perder toda una escuadrilla en segundos es esperar a que el enemigo empiece a atacar alguna otra nave más dura, digamos la Mothership, por ejemplo y en ese momento podrán darles duro sin sufrir muchas bajas.

De todas las unidades que podrán usar en el juego, las únicas que superan la efectividad de los Interceptors son las Multi-Gun Corvettes.

Estas naves podrán construirlas después que hayan desarrollado un sistema llamado Fast Tracking Turrets, que lo tendrán disponible aproximadamente después del quinto nivel (en el modo "Single Player").

Para que se hagan una idea del potencial de estas unidades, un



grupo de tan solo 5 Multi-Gun Corvettes es capaz de reducir a cenizas a 15 o más Interceptors y a cambio es posible que solo pierdan una o dos de esas naves, así que imagínense lo que pueden hacer con un grupito de 20.

En las etapas más avanzadas del juego tendrán acceso a otra unidad de defensa llamada Minelayer Corvette y su principla función es la de establecer campos minados, ideales para terminar rápidamente con grupos de naves pesadas, aunque no son muy útiles contra las unidades más veloces.

Para hacer que las Minelayer Corvettes se pongan a descargar sus minas sólo basta presionar la tecla Z.

En cuanto a las otras naves, como por ejemplo los Scouts, Defenders, Attack Bombers, Light Corvettes y Heavy Corvettes, mejor les conviene no encariñarse con ellas, porque es gastar plata por gusto.

Cuando hayan avanzado lo suficiente en el juego, podrán construir un dispositivo llamado Gravity Well Generator, que al activarlo (presionando la Z) automáticamente inmobiliza a todas las naves pequeñas que están dentro de su radio de acción, convirtiéndolas en un blanco fácil, especialmente para las Multi-Gun Corvette.

## Sin apoyo no hay nave que aguante

Obviamente en cada enfrentamiento van a recibir unos buenos tiros y poco a poco sus naves se van a ir debilitando y ahí es en donde entran las unidades de apoyo, éstas unidades son las



Repair Corvettes y las Support Frigates.

Este tipo de naves se encarga de darle mantenimiento a cualquier unidad y para hacerlo, simplemente basta con elegir la unidad de apoyo, mantener presionada la tecla Z y seleccionar el grupo de unidades a las que quieren reparar.

Las Support Frigates, son sin duda una elección obligatoria, si es que quieren evitar que su flota se caiga a pedazos en poco tiempo,



que se necesitan 2 Salvage Corvettes, para capturar cualquier clase de Frigate, mientras que para adueñarse de algún tipo de Destroyer hacen falta 3, para casos especiales como el del Heavy Cruiser es necesario que 5 Salvage Corvettes se acoplen a su casco para poder arrastarlo hasta la Mothership, pero sin duda la inversión vale la pena, las únicas naves que no podrán capturar son los Carriers y por supuesto las Motherships enemigas, todo lo demás es completamente reciclable, salvo algunas raras excepciones.

Cada vez que decidan construir Salvage Corvettes, háganlo en pares y en los niveles más avanzados, traten de llegar a tener de unas 12 o 14 unidades de éstas, para que cuando los ataquen en grupos no se escape ni el loro. Para capturar grupos de naves, todo lo que tienen que hacer es elegir un escuadrón de Salvage Corvettes, mantener presionada la tecla Z y seleccionar a todos los enemigos que se quieran llevar a casa.

Lo más importante que deben tener en cuenta antes de salir a "cazar" enemigas es que antes de mandar las Salvage Corvettes es imprescindible que esperen a que las naves que van a capturar empiecen a atacar a cualquier otra unidad que no sean estas, porque si no no van a llegar a acercarse mucho que

así que en cuanto puedan empiecen a producirlas, ya que lo ideal es que por lo menos tengan 6.

Por más que ninguna de sus naves esté dañada, siempre les conviene asignar un grupo de Support Frigates, para que protejan a las unidades más grandes, porque al hacerlo, las Support Frigates las seguirán a donde vayan y las repararán tan pronto como lo necesiten.

## Reciclar lo ajeno siempre es bueno

Muchos de los fanáticos de este juego prefieren ir de frente contra el enemigo y por eso es que no le dan importancia a otras unidades, que a pesar de ser secundarias, pueden llegar a ser mucho más peligrosas, que el más groso de los destructores.

La unidad a la que me estoy refiriendo, son las Salvage Corvettes y les aseguro que con estas navecitas, que aparentemente son tan inofensivas, pueden llegar a causar más daño del que se imaginan.

Las principal funciones de las Salvage Corvettes son las de recuperar materiales, pero también pueden usarlas para capturar naves enemigas, que luego podrán usar ustedes.



La principal ventaja que tendrán al usar estas naves es que podrán ir armando una flota de naves muy poderosas sin gastar un centavo y de esa forma podrán acumular dinero para cuando tengan que producir unidades pesadas en grandes cantidades.

Otra ventaja importante es que gracias a las Salvage Corvettes, podrán tener entre sus filas naves raras que nunca podrán construir ni con los Kushan ni con los Taiidan, como por ejemplo las Ion Array Frigate o las Multi-Beam Frigate como las que se ven en la foto.

Desde las primeras etapas del juego, les va a convenir empezar a fabricar Salvage Corvettes, para empezar a capturar las Frigates y Destroyers que más adelante los van a atacar, tengan muy en cuenta



digamos.

La forma más segura de tender una emboscada con las Salvage Corvettes es mandando unidades rápidas, como los Scouts o los Proximity Sensors, para que llamen la atención de las naves pesadas del enemigo, que en la gran mayoría de los casos saldrán a perseguirlos y eso les dará la oportunidad de capturarlas sin problemas.

## Si no las viste, perdiste...

Otra unidad avanzada que podrán construir más adelante son los Cloak Generator, éstos aparatos pueden hacer invisible a todo un grupo de naves pequeñas y medianas una vez que lo hayan activado presionando la Z.

La utilidad de esta unidad es más que evidente y la mejor forma de exprimirlas a fondo es usándolas junto con un grupo de Salvage Corvettes, porque de esa forma podrán acercarse al candidato a ser reciclado sin peligro y únicamente se harán visibles una vez que se hayan acoplado con el enemigo, que para ese entonces no podrá defenderse.

Los únicos dispositivos que son capaces de detectar naves invisi-



bles son los Proximity Sensors, así que ténganlo en cuenta en caso de que alguien intente acercarse a ustedes más de la cuenta.

## Pasando al ataque

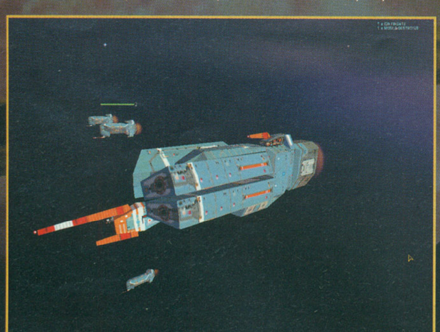
La parte ofensiva es el terreno casi exclusivo de las unidades pesadas, como las Frigates y Destroyers y entre todas las variantes de cada clase hay cuatro que se destacan por encima de las demás y ésas son las que tendrán que producir.

La primera de estas unidades es el Ion Cannon Frigate, la tecnología para fabricar estas naves la obtendrán en un intercambio en su primer encuentro con una raza llamada Bentusi (en el modo Single Player), pero como por lo general estas naves al igual que otras muy parecidas, como las Ion Array Frigate o las Multi-Beam Frigate son fáciles de capturar, así que mejor ahórrense la plata.

Las Ion Cannon Frigate son letales cuando atacan en grupos, pero son casi inservibles contra naves veloces, como Interceptors o Scouts.

La segunda y la más importante de las unidades pesadas es el Missile Destroyer, esta nave dispara una lluvia de pequeños misiles teledirigidos sobre su objetivo y es ideal para desintegrar grandes formaciones de naves pequeñas y medianas en cuestión de segundos, también es muy efectiva contra naves de su mismo tamaño.

La tercer unidad pesada más importante es el Carrier, porque



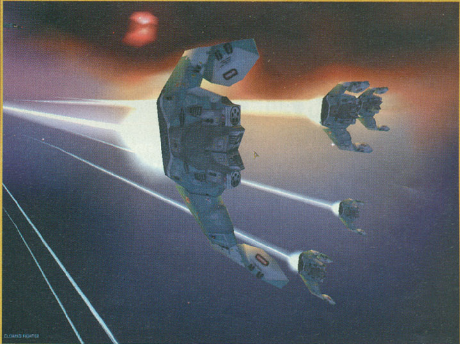
cumple casi las mismas funciones que la Mothership, con la ventaja de que puede moverse.

La nave pesada más grande y costosa son los Heavy Cruisers y si bien sólo podrán fabricar 3, les aseguro que es más que suficiente como para hacer temblar a cualquiera.

## Algunos consejos importantes

A pesar de que la mayoría de las naves de los Kushan y los Taiidan cumplen la misma función, hay un par de unidades especiales para cada raza, que pueden ser de gran ayuda si saben usarlas bien.

La más importante de las unidades especiales es el Cloaked Fighter de los Kushan, especialmente porque estos cazas tienen la habilidad de hacerse invisibles (presionando la Z) sin necesidad de estar acompañados por un Cloak Generator, lo que los convierte en un arma extremadamente efectiva y difícil de ser destruida, por lo que les recomiendo usar esta raza en caso de que prefieran jugar con un estilo mas bien agresivo, especialmente en los modos "Multiplayer".



Los Kushan también tienen de su lado a las Drone Frigates, que despliegan una serie de Zondas, que atacan al blanco más cercano y son muy útiles para eliminar naves pequeñas en grandes cantidades.

Los Taiidan por su parte tienen a los Defense Fighter, que únicamente le disparan a los proyectiles del enemigo y son ideales para proteger otras naves, cosa que hace que esta raza sea la indicada para los que juegan a la defensiva.

La segunda unidad especial Taiidan es la Field Frigate, esta nave crea un escudo invisible, que proteje todo lo que está cerca de ella de algunos ataques enemigos.

En lo que hace al modo "Multiplayer", personalmente creo que la mejor elección son los Kushan, porque sus Cloaked Fighters pueden inclinar la balanza a nuestro favor en poco tiempo ya que son ideales para destruir los Proximity Sensors del enemigo, eliminar grupos de cazas y sobre todo, para proteger nuestras Salvage Corvettes, cuando decidamos ir a confiscarle algunas naves a nuestros amigos.

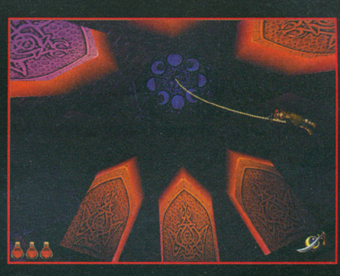
Tengan en cuenta todos estos consejos y en poco tiempo van a poder armarse una flota más grande y variada de lo que se imaginan.

# ACCION / ARCADES

## Prince of Persia 3D

Para empezar el juego en un nivel específico, hacé un acceso directo del ejecutable POP3D.EXE y añadí uno de los siguientes parámetros al final de la línea, en propiedades:

-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddocks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"



-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale"

Luego comenzá el juego y seleccioná "Juego Nuevo".
*Aviso: Una vez que el código es usado, todos los subsiguientes niveles tendrán que ser cargados del mismo modo, ya que esto cubre al nivel 1 y cuando el nivel es completado, el juego automáticamente pasa al nivel 2.

## Grand Theft Auto 2

Poné como nombre GOURANGA. Luego y sin salir de ese menú, borrá gouranga y usá uno de estos códigos:

buckfast - Insanity al 50% en la gente
gorefest - Juego más sangriento
godofgta - Todas las armas y munición al máximo
losefeds - Sin policía
rsjabber - Invulnerable (excepto cuando estamos en un coche y explota)




## Re-Volt

Coche Rápido En el directorio "cars" de cada coche hay un archivo llamado paremeters.txt. Edítenlo y cambien la línea que dice "TopSpeed" con los parametros que deseen. En este achivo también podemos editar la aceleración y muchas cosas más.



Estos trucos se ingresan en la rueda de nombres. Una vez activados podemos volver a editar nuestro nombre

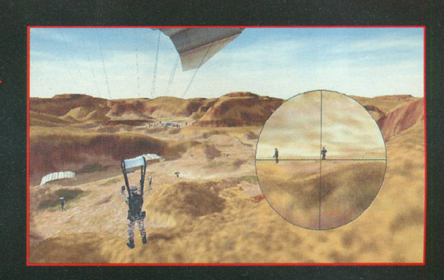
carnival - Todos los coches
sadist - Elegir las armas en el juego con la tecla Shift derecha
tracker - Sin policía
rsjabber - Todas las pistas
changeling - Cambiar el coche en el medio de una carrera
makeitgood - Presionen [F6] para atravesar las paredes, presionen [F6] dos veces para modo Volar
tvtime - Activa las camaras de las teclas [F5] y [F6]
drinkme - Coches pequeños
urco - Podemos elegir un OVNI
Modo "Clock carnage"
Recolecten todas las estrellas en el modo "stunt arena"

# ACCION / ARCADES

## Delta Force 2

Mientrás jugás apretá la ~ para abrir la consola, y escribí alguno de estos códigos:

thetrooper - Modo Dios
diewithyourbootson - Munición Infinita
sunandsteel - Recargar Munición
stilllife - Modo invisible
revelation - 8 cargas de artillería
imnotafraidtofight - Modo Dios (para la demo)



## Demolition Racer

Escriban estos trucos como nombre de jugador para activar su función:

BIG CHEAT - Todas las pistas y coches
LEAGUE CHEAT - Todos los coches en la liga demolición

## Trick Style

Escriban estos códigos durante el juego:

citybeacons - Ganar todo
tearound - Ganar siempre
iwish - Tiempo infinito
travolta - Movimientos Especiales
inflatedego - Cabezas grandes




## Tarzan

Escribí uno de estos códigos durante el juego:

stanimals - Matar a todos los animales
stcolour - Colores más vivos
stjane - Cambiar a Jane
stload - Cargar un juego
stlevel - Saltar al próximo nivel
stsave - Grabar el juego
ststage - Seleccionar nivel
sttarzan - Cambiar a Tarzan

## Nocturne

Tengan en cuenta que alguno de estos códigos pueden no funcionar luego de aplicar un patch. Presionen F10 y escriban:

godgames - Modo Dios
winblows - Todas las armas y municiones
skeletonkey - Nos da la Skeleton Key
moreammo - Nos da más munición
goremode - Modo más sangriento si/no
thunderstorm - Hace llover
snowstorm - Hace nevar
bighead - Modo cabezas grandes
healme - Recuperar energía
silver - Nos da 500 balas de Plata
aqua - Nos da 500 balas "Aqua Vampire"
mercury - Nos da 500 balas de Mercurio
oldhat - Stranger usa otro sombrero
goldmode - Nos dice "buy FLY!"
freezer - Enemigos estáticos si/no
ifarted - Una máscara de gas para Stranger
recharge - Renovar baterías

Código para la versión patcheada

shotgunshell - Nos da la escopeta y 500 balas



# AVENTURAS / RPG

## Revenant

Durante el juego presioná ENTER y luego escribí alguno de estos códigos:

alreadydead - Energía completa
abracadabra - Mana y hechizos
noamnesia - Incrementa vida, mana y estamina
potionsnlotions - Pociones extra
gimmesomegrub - Cinco unidades de cada comida
alchemy - 999,999 de oro
nahkranoth - Matar de un solo golpe
dummies - Desactiva la IA de los monstruos



## Shadow Man

Para poder acceder al menú de trucos con opciones como invulnerabilidad, todas las armas, todos los objetos, munición infinita, seleccionar nivel y algunas cosas más, hace lo siguiente:

En el directorio donde tengas instalado el juego en el path DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH encontrarás 3 archivos: E3.MSC, DEBUG.MSC, y RELEASE.MSC. Renombrá RELEASE.MSC como RELEASE.MEN, luego copiá DEBUG.MSC a RELEASE.MSC en el mismo directorio. Ahora, cuando empieces el juego, aparecerán nuevas opciones extras.

# DEPORTES

## NHL 2000

Durante el juego tipeen alguno de estos códigos:

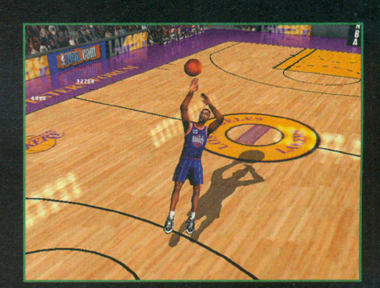
awaygoal - Da un gol al equipo visitante
homegoal - Da un gol al equipo local
check - "Checkear" automáticamente en contacto con el jugador contratrio
grab - "Pegarse" automáticamente en contacto con el jugador contratrio
nhlkids - Jugadores pequeños
mantis - Brazos, piernas y cuello largo
injury - Causar una lesión
zambo - Zamboni se mueve en el hielo durante el juego
flash - Flashes de cámaras desde la tribuna
victory - Fuegos artificiales
spots - Activar luces antes del juego




## NBA Live 2000

Cuando estén en el menú principal escriban "redrover". Escucharán un sonido de confirmación.

Cancha callejera
Escriban "playground" en la pantalla de selección de equipos.



## Premier Manager 99

Escribí "all teams" en el menú para activar las ligas alemana, española e italiana.

# Carne de Cañón

## Las vivencias de un grupo de la editorial más alla de las líneas enemigas

**Por Maximiliano Peñalver**

**Es tarde. Muy tarde. Mi vista, cansada por el constante e imperceptible refresh del monitor, no me da tregua. Por la puerta de mi oficina pasa Dan, o mejor dicho, lo que queda de él. No hay dudas de que la pérdida de Charlie, su inseparable (aunque algo torpe) compañero de tantas aventuras realmente lo afectó. Trato de animarlo, pero nada funciona. Después de todo, ¿cómo podría hacerlo? Todos los temas que toco parecen alejarlo aún más de mi atención. Vaga e inconscientemente, comienzo a relatarle las situaciones que me tocó vivir junto a un grupo de la editorial durante la Segunda Guerra Mundial, en una misión secreta conocida por algunos como Hidden & Dangerous. Es ahí cuando veo que sus pupilas estallan y se dilatan al infinito, seguramente recordando sus aventuras junto al inolvidable Charlie. En ese momento me doy cuenta de que quizás, sólo quizás, ésta sea la manera de que pueda hacerle olvidar su dolor, al menos durante un par de horas a costa de revivir, una vez más, mi propia pesadilla...**

### Escondido y MUY peligroso

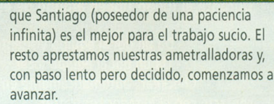
Realmente no sabía a lo que estaba exponiendo al resto de mis amigos en el momento de ofrecerles participar en esta odisea. Aunque, a decir verdad, no sé si no lo hubiese ofrecido de todas maneras después de ver cómo disfrutamos cada momento, aún los más difíciles y dolorosos. El juego comenzaba en 1941 y el ejército alemán estaba en su mejor momento. Pero, ¿podrían ellos combatir toda nuestra experiencia y voluntad? El telégrafo nos anunciaba que desistiéramos, que una gran cantidad de bugs se interpondrían en nuestro camino, haciéndolo casi imposible aún antes de avistar al primer soldado enemigo. Algunos de ellos, errores tan graves que ni el último de los patches podría solucionar.



Pero jamás vi un grupo de hombres como el que formamos en esos días, y sabiendo que el desafío era enorme (aunque mucho mayor del que nos podíamos imaginar) nos internamos junto a Santiago, Fernando y Martín en lo más profundo del campo de batalla. Nunca volvimos a ser los mismos.

### Mordiendo el polvo (1 Parte)

Todo parece ir bien. O casi. La lluvia nos empapa los uniformes, aumentando varias veces su peso. El terreno no es óptimo como para correr indiscriminadamente, y una densa neblina nos limita la visibilidad. Nuestra primera misión será cruzar un puente y reunirnos con algunos miembros de la Resistencia, al otro lado de un pequeño río. Nada descabellado para un equipo con nuestra experiencia. Chequeamos el inventario y nos ponemos de acuerdo. El soldado Santiago será el Sniper. Esta tarea, tan mal vista en otros juegos (como Quake o Half-Life, donde a los francotiradores también se los conoce como Campers) es vital para la vida del grupo en un juego cooperativo de estas características, y nosotros no tenemos ninguna duda en que Santiago (poseedor de una paciencia infinita) es el mejor para el trabajo sucio. El resto aprestamos nuestras ametralladoras y, con paso lento pero decidido, comenzamos a avanzar.



Nos dividimos en dos grupos. Mientras Santiago y Martín escalan una loma cerca del primer cuartel del ejército enemigo (donde seguramente un puñado de soldados está resguardándose del clima, esperando la hora del relevo), con Fernando seguimos bordeando el río, intentando divisar el rastro del enemigo en medio de la bruma. ¡Y vaya que lo encontramos, aunque de una forma mucho más dolorosa de lo que me imaginaba! Un disparo directo impacta sobre el cuerpo de mi pobre soldado, quitándole la mitad de su energía. A manotazos logro ubicar la tecla para agacharme, salvando mi vida por escasos segundos. Estaba herido, pero vivo. Trato de ubicar con los binoculares a los que se encuentran en la loma. Es en ese momento que diviso a Santiago y su rifle, que emite un heroico disparo que acaba con el asesino alemán. Todo parece estar bajo control, otra vez. De repente divisamos tres enemigos más, que salen del refugio alertados por los gritos de su compañero. ¡Localizan a mi grupo y se lanzan a la carrera para acabar con la poca energía que

me queda y con la de Fernando que, aunque intacto, todavía no sabe cómo reaccionar ante la ofensiva!

En uno de esos actos reflejos tan comunes en los juegos multiplayer, el soldado Martín, sin saber el destino que le espera, se arroja hacia el enemigo disparando ráfagas de ametralladora. Uno a uno caen como moscas ante la implacable puntería de mi compañero. Sus gritos atraviesan el gélido aire alemán (la oficina de XPC, bah), eufórico, pero luego todo se transforma en un nube de insultos cuando comprueba que su soldado yace muerto en el húmedo suelo, ¡y sólo por caer desde la loma de apenas 2 metros de altura! Los bugs que plagan a Hidden & Dangerous en su modo multiplayer acababan de cobrar su primera víctima...

Santiago decide bajar por donde subió y se reúne con nosotros. Pero su desplazamiento ha sido advertido por otro grupo de soldados que patrulla el puente, y ahora vienen hacia nosotros. El soldado Fernando, en una acción desesperada -e inesperada- le quita la espoleta a una granada y la lanza hacia el pelotón de fusilamiento que se aproxima. Una maniobra heroica. El destino final del artefacto termina siendo a escasos metros de nuestra posición. En el medio de la explosión y entre cientos de esquirlas que terminan con nuestras vidas, escucho las voces de Santiago y la mía que inconscientemente se unen en un coro angelical, y no precisamente para alabarlo.

Es ahí, mientras recomenzabamos la misión, donde me doy cuenta instantáneamente de dos hechos concretos: que terminar este juego sería una de las tareas más demandantes de nuestra vida y que Hidden & Dangerous constituye una de las experiencias cooperativas más espectaculares que hubiéramos experimentado jamás.

## ¿Noción del tiempo?

Enceguecidos por la luz del sol, a duras penas llegamos a tomar un taxi que nos lleve a nuestros hogares. No, en H&D no hay taxis y por supuesto no están nuestras casas, pero el sol que acaba de asomar con su potencia al máximo destruye nuestros pobres ojos, que no dan más de tanto jugar. Y es que con H&D recordamos lo que es perder la noción del tiempo. Generalmente nuestras sesiones comenzaban a las siete de la tarde, pero inexplicablemente cada vez que mirábamos el reloj eran, por lo menos, las cinco o seis de la mañana. Es sabido que cuando uno está bien despierto, los reflejos (aunque por lo visto por aquí algunos carecen de ellos) funcionan mejor. No es lo mismo que se entiendan entre cuatro personas a las ocho de la noche, que cuando el resto del país se encuentra desayunando. Esto, más el agregado de adrenalina y tensión que genera el juego en nuestras cabezas, nos trajo más de un inconveniente... ¡llegando al punto del asesinato!

## Historia de una traición (sin querer queriendo)

No se veía nada. Realmente era todo muy oscuro y el ambiente estaba demasiado espeso. Es por eso que creo firmemente que fui asesinado por error. La misión, se suponía, sería sencilla: rescatar a unos pilotos y destruir dos vagones cisterna y un transformador que alimentaba a los reflectores. Emprendimos el rumbo, caímos un par de veces, pero parecía que ya podíamos controlar la situación. Fernando se estaba encargando de lanzar bengalas que, al iluminar el terreno, dejaban al descubierto a unos sorprendidos soldados alemanes que sólo atinaban a recibir los certeros disparos de Sniper que Santiago y Martín les propinaban sobre sus sólidos (y a la vez tan vulnerables) cascos. Les avise que me abría, que empezaba a cercar la casa donde supuestamente se encontraban los pilotos (lo peor de todo es que, finalmente, ¡ni se encontraban allí!) pero nadie me escuchaba. Todos estaban preocupados por permanecer con vida otro minuto más. Yo iba bien. Llegué sin problemas a escasos metros de la puerta principal y me escondí en un callejón lateral. Sin embargo, mis compañeros optaron por ir de frente hacia la casa.

Vaya uno a saber por qué, pero en ese momento un soldado alemán cambió bruscamente su rutina habitual de patrullar la casa y decidió dar una vuelta por el bendito callejón donde me encontraba acobachado...

Sin pensarlo dos veces, abrí fuego a quemarropa contra el sorprendido soldado, que no hizo más que retorcerse mientras le vaciaba el cargador sobre el pecho. Por fin sucumbió a mis impactos y comenzó su lenta secuencia de muerte. Pero si estaba cayendo, ¿por qué yo seguía oyendo ráfagas de ametralladora?

## Mordiendo el polvo (Parte 2)

Era evidente. Mi grupo no me había escuchado en lo más mínimo (después de todo no era su culpa) y, ante la duda, el soldado Santiago me ametralló sin contemplaciones. Mis gritos (que me causaron una afonía de dos días) no lograron hacer que largara el gatillo hasta que vació todo su cargador sobre mí, dejando nada más que un colador aliado.

## Por suerte, es sólo un juego

¡Pero qué juego! Hidden & Dangerous nos demostró de una vez y para siempre que los juegos que posean entre sus opciones multiplayer únicamente el Deathmatch ya no tendrán mucha chance de éxito. Por lo menos entre nosotros. Es que probamos las nuevas sensaciones (que incluyeron frustración, excitación, bronca y mucha alegría) que nos dio el participar de un maravilloso juego diseñado para ser vivido en equipo.

## Vuelta a la realidad

Dan tiene dibujada una sonrisa en el rostro, pero no creo que se deba a mi relato (me pregunto desde cuándo no está escuchándome) aunque imagino que en su loca cabeza ya debe de estar rondando la idea de intentar las más increíbles proezas en la Europa de la Segunda Guerra Mundial. Si con mi relato conseguí contagiarle el entusiasmo por H&D (tanto a él como a cualquiera) me doy por satisfecho.



# CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

## Licencia para el FIFA 2001

Hombres que realizan la excelente revista Xtreme PC :

¿Cómo Andan? Primero voy a empezar por decirle que la revista está buenísima y que los cambios realizados la dejan joyita, pero además la inclusión del CD es una buenísima idea. Yo colecciono la revista desde el número 8 y es realmente agradable ver como ha ido mejorando lo que ya era una excelente revista. Bueno, pero yendo al grano de mi carta les comento algo: En uno de los números (no tengo ganas de buscarlo) un chico llamado Leandro Ploder sacó el tema de que el juego FIFA no ponía la liga argentina porque tenía que tener una licencia de la AFA. Haciendo un trabajo de inglés sobre fútbol entré en FIFA Online, donde me metí en la página de la AFA y ¡Cha Chan Cha Chan! Estaba el e-mail de la AFA, con lo que ahora podremos comunicarle nuestro expreso deseo de que le den licencia a EA Sports.

Se lo paso a los lectores: el e-mail es info@afa.com.ar

Sin más los saludo:

**Claudio delpino**
**Delpinus@neuquen.com.ar**

**Bueno, ahora tienen la dirección, así que ya saben... ¡A mandar mails!**

## Qué caro y qué difícil

¡Hoooola Samigos!

Yo soy Juan, el crítico de PC. Hoy vamos a hablar de las placas 3D...

Bueno, me llamo Juan Emanuel Gallaro, tengo 14 años y vivo en Temperley. Esta es la primera vez que les escribo, pues hace cuatro meses que compro la revista. Les voy a contar mi historia: Todo empezó un lunes a la mañana (casi al mediodía) cuando vi la revista, que venía con el demo de Star Wars: Episodio I. Ya era casi tarde y el diariero iba a cerrar. Cuando llego a casa le pedí a mi mamá $6,90 para comprar la revista, y fui corriendo hasta el puesto y llegué justo. Llegué a casa y me puse a leer la revista, y luego seguí con el CD. Desde entonces la compro todos los meses.

Voy al grano: Hace poco quise comprar una placa 3D y me recomendaron una de 12 MB, le pregunté cuánto costaba y me dijeron $210, le dije que no y me fui. Luego de 2 semanas se me quemó la fuente de alimentación de la compu, y fui a un lugar donde me atendieron bien, más que bien fue la oportunidad de la gran pregunta: ¿Cuánto vale una placa 3D? Y me recomendaron una de 16 MB que costaba $120. Ahí saqué la Xtreme PC y le dije ¿Tiene la nVIDIA Riva TNT2 Ultra? Y me dijo que sí, que valia $250, pero el hombre me recomendó la Savage4, que valía $195. Las dos eran de 32 MB. Le pregunté si la instalación era gratis y me dijo sí (por fin algo barato). Entre la TNT2 y la Savage4 ¿Cuál me recomiendan?

Quisiera mandar saludos a Octavo A de la Escuela 69, y en especial al tata gordo lechón, al negro mota, a cartulo alias gato, beto, sida, biolo, abuelo, lechu y el cabezón, que son mis mejores compañeros del grado.

¡Chau! y saludos al equipo de la revi.

**Juan Emmanuel Gallaro**
**Temperley**

**Entre las dos placas que nombrás, por el momento te recomendaría la TNT2, ya que la Savage4 está teniendo algunos problemitas con los juegos.**

## Evolución gráfica... ¿O involución argumental?

Me fue muy grato haber leido en los últimos correos de "nuestra" revista (me siento parte de la gran familia de Xtreme) cartas que hacían alusión a la evolución (?) de los juegos en las compus.

Comparto la mayoría de las opiniones recordando que hace varios años pasaba horas frente a mi Commodore 64 jugando juegos muy simples pero altamente adictivos, los cuales no asombraban con sus efectos lumínicos en tiempo real, texturas, soundtracks o intros cinemáticas, sino que causaban algo que muchos juegos de la actualidad desconocen: Adicción. Era muy divertido y a la vez reconfortante ver como los programadores se mataban por aprovechar al máximo los recursos con los que contaban, tratando de reducir las limitaciones que había en esos tiempos.

En la actualidad pareciera que lo más importante para algunas compañías es realizar una superproducción al mejor estilo Hollywood que incluya pistas de audio, secuencias de video y gráficos renderizados en altísimas resoluciones que exprimen mi TNT2 Ultra y sobreexigen a mi Pentium III hasta el punto de ver las gotitas de sudor cayendo por la diskettera. Los nuevos juegos tienen tantos requerimientos de Hardware que estoy dudando (por no decir seguro) de que alguna tranza hay entre las empresas de Software y Hardware para obligarnos a actualizarnos constantemente. Estuve corriendo la demo del SpecOps 2 en 1024x768 y me anda en slow motion a 1 frame por segundo. No se puede creer.

Por ejemplo, cuando me compré mi placa de video hace dos meses era una joyita pero ahora ya tenemos entre nosotros las GeForce 256, que dicen humillan a las TNT2. Hay tantas novedades semana tras semana que es imposible que los programadoes expriman al máximo un procesador o una aceleradora por lo que siempre nos quedamos a mitad de camino. ¿O será que eso nos quieren hacer creer? (smmmmmm-mmm....seguramente todo esto debe ser un complot del gobierno, Scully). Casi nunca vemos a un hardware dar todo de sí ya que o el juego salió cuando recién se estrenaba o cuando ya era obsoleto porque había sido reemplazado por un hard nuevo. Siento que con todos estos artilugios sensoriales que nos estimulan desde el monitor quieren tapar la inexistencia de una trama solida y atrapante, la cual tal vez sea mas difícil de promocionar en la publicidad del juego. A

falta de un buen guionista quieren sorprendernos con animaciones que nos dejan sin respiración, a nosotros y a nuestras PCs, pero que al cabo de unos minutos nos llevan a buscar desesperadamente la tecla de Exit.

No sé si es que me estoy volviendo viejo (¡snif!) o si ustedes comparten este punto de vista pero cada vez menos juegos integran mi selecta colección. Por suerte no todos los titulos sufren de este virus moderno.

PD: Charlie no murió, sólo cambió su identidad y esta exiliado en un lejano país neutral viviendo en el anonimato.

**Matias Garín**
**sunage@ciudad.com.ar**

**El planteamiento que vos hacés es excelente, pero personalmente no estoy tan de acuerdo. A mi parecer, en este momento existe un avance a nivel gráfico que es difícil de seguir, pero sin duda nos ha traido la ventaja de tener una calidad gráfica increíble, con resoluciones más altas y texturas de 32 bits. Puede ser que no todas las compañías sepan aprovechar estas ventajas, además de brindarnos una cantidad de cuadros por segundo respetable, pero para darte un ejemplo estuve probando el test del Quake III Arena, y en mi Pentium II 300 Mhz con una placa TNT2 Ultra anda en 1024 x 768 perfectamente, con todas las opciones activadas. Y lo de los argumentos no es tan así, sino mirá el ejemplo del Wheel of Time o el System Shock 2, que tienen argumentos atrapantes, junto a un engine impecable.**

## 3dfx

Estuve leyendo en internet, más precisamente en GameCenter.com que renunció el CEO de 3DFX a raíz de las pocas ventas de la nueva placa, la Voodoo3. Me gustaría que hicieran una comparación entre ambas y den su veredicto. Por mi parte soy poseedor de una Voodoo3 3000 y estoy más que satisfecho, hasta ahora no hay juego que me complique en 1024x768. ¿Hay mucha diferencia (apreciable a la vista) entre 16bits y 32bits de colores?

Con respecto a la discusión sobre el avance de la tecnología aplicada a los juegos creo que son interesantes todas las posturas. Digamos que si tuviera mucha plata no me importaría si salieran al mercado placas todos los días... Ahora, como no tengo mucha plata (aunque la poca que tengo me la gasto en la PC), me parece que lo que hacen no está bien. Creo que pasa como en los autos, cada año sale uno nuevo con una modificación, casi siempre insignificante, en vez de salir cada 2 o 3 años con modificaciones importantes. Sin embargo, en determinados productos de determinadas marcas cuya finalidad es la excelencia del mismo podemos encontrar modificaciones cada 2, 3 ó incluso 5 años. Acabo de adquirir una calculadora HP 49, aparecida a mediados de este año, que es la sucesora de la HP 48GX aparecida ¡en 1992! y que al día de hoy sigue siendo una de las mejores calculadoras científicas. Con esto quiero decir que los fabricantes de hardware podrían investigar un poco más antes de lanzar sus productos para que notemos una diferencia radical y no pasemos de 43fps a 43.3fps. Lamentablemente siempre que haya compradores ávidos de novedades van a haber quienes satisfagan sus deseos, por más que no colmen del todo sus expectativas... ¡y yo soy uno de esos!

**Fernando Coun**
**counf@telefonica.com.ar**

**Te quería contestar la carta, pero en el final de la misma te contestaste solo. Tal vez es cierto que las compañías están sacando hardware de una manera imparable, pero eso se debe a la demanda de los consumidores, que cada día quieren más.**

## Crítica constructiva

¡Hola Xtreme PC!

Esta carta no es para reprocharles no haberme contestado la anterior sino para hacer una crítica contructiva (a mi forma de ver las cosas). Creo que el correo de lectores dejó de ser el que era: en vez de mostrar cartas interesantes y/o divertidas, ponen cartas larguísimas y bastante aburridas (a mí qué me importa que un flaco quiere contarme una historia de que se metió en el Half Life y bla-bla-bla y lo perseguía un marine y bla-bla-bla?). Entiendo que mucha gente sienta "algo" por los video juegos que no se pueda explicar (yo le llamo pasión), pero no es para mandarse cartas de página y media, que ustedes las publiquen y a mí no me sirvan para nada.

Ej: La de Gonzalo Anselmi, déjense de joder muchachos y pongan cartas útiles como las de Ariel Gentile y tantas otras.

Lo que yo creo es que la gente ve: "Premio a la mejor carta del mes" y todos se mandan a escribir esas cartas que tanto detesto, tratando de imitar a Durgan (ni en pedo lo logran ya que las de Durgan sí son divertidas).

La culpa no es del chancho sino de quien le da de comer dice el dicho, creo que deberían publicar otro tipo de cartas o aunque sea, mitad y mitad, que sería lo más justo.

Espero no haberles molestado mucho y no crean que no disfruto de su revista, ¡ya que es la mejor que existe!

**Amaskusa**
**amaskusa@hotmail.com**

**Bueno, para comenzar me gustaría decirte que la próxima vez estaría piola que me mandes tu nombre real, así todos nos conocemos un poco mejor, ¿ok? Y por el otro lado quisiera comentarte que si las cartas en el correo tienen esa onda es porque la gente está interesada en conocer los gustos de los demás, y contar sus experiencias. Casi el 90% de los mensajes y cartas que llegan a la Editorial hablan de este tema. Así que sinceramente no creo que no le interese a nadie.**

**Como vos sabrás si venís leyendo el Correo hace rato, los temas que se van tocando varían, todo depende de la época.**

**Personalmente considero mucho más interesante que la gente comente cosas que le pasan, más que filtrar miles de preguntas por este medio, que en muchos casos, aún siendo la solución de problemas varios, no son tan interesantes a los demás. Por ese motivo tratamos de seleccionar las preguntas más comunes, así todos se sienten un poco identificados.**

**Con respecto a la contestación de todos los mensajes, vuelvo a reiterar la imposibilidad actual de contestar a todos, ya que me insumiría un tiempo increíble y no podría hacer otras cosas, como por ejemplo la revista (je), así que no me parece una muy buena idea que digamos. Estamos tratando de encontrarle la vuelta al tema...**

## ¿Aceleradoras 3-Dependientes?

E-Mail dirigido a Hernando Rolla, autor de la carta titulada "Odio y nostalgia", galardonada con la mención de "Carta del mes" de Noviembre:

Tengo, primeramente, que felicitarte por haber escrito la carta del mes, que sin lugar a dudas es el premio más importante que

puede pedir un lector que escribe a la revista: ver su carta con un recuadro morado.

A diferencia de lo que planteó el Sr. Director en la breve respuesta a tu carta, yo no creo que los programadores se hayan convertido en 3-Dependientes. Por el contrario, la aceleración 3D es algo nuevo, relativamente inexplorado, de lo que se puede sacar grandes ventajas. El uso de esta tecnología está derivando en nuevas placas que desarrollan increíbles expresiones de gráficos en tres dimensiones. Un ejemplo es la nueva generación de Voodoo 3 o chips Nvidia.

Por otro lado, no concuerdo con lo que pensás sobre que es más fácil programar que pensar en un juego con argumento substancioso. Los juegos actuales usan la tecnología 3D no sólo porque los gráficos son muy lindos y coloridos, sino para safar de la basura que es el juego en sí. Tengo que admitir que es común ver semejantes escorias de juegos con gráficos 3D, pero son los riesgos que se corren con una tecnología como esa. Generalmente los juegos que son muy buenos tienen una excelente relación gráficos-historia (léase Resident Evil o Grim Fandango) y no necesariamente tienen que ser un "primera persona" cuya historia es un loco con un arma que va matando cualquier esbozo de vida humana o disparando a quemarropa a cualquier cosa que se mueva. Los juegos malos a los que te referís abundan, casi siempre parten de una idea mala y terminan siendo juegos mediocres. Pero no por eso programar es mucho más fácil que pensar una idea. Un juego como Skydive! carece tanto de calidad gráfica como de un argumento sólido.

Para la nueva generación de juegos que todos esperamos, es necesario que los programadores se pongan las pilas, piensen antes que nada y luego tarden lo que sea para sacar un juego con una calidad excepcional. El apuro también puede producirse cerca de fechas importantes para vender más y luego tratan de solucionarlo con patches descargables desde internet. Pero traten lo que traten, un juego malo, es y será un juego malo, no importa de donde se lo mire.

En cuanto a los juegos viejos: hay, como siempre, clásicos que perdurarán en nuestra memoria y tal vez en un pequeño rincón de un polvoriento cajón, esperando el momento en que un Format o un imán los borre para siempre. Pero en tu carta parecés dejar de lado viejos juegos espantosos que nos dieron más que un susto cuando los cargamos por primera vez. Esos que tal vez tuvimos en nuestros discos por más de lo deseado debido a nuestra ignorancia para borrarlos. Jamás olvidaré cuando Guybrush le tiró la cerveza de raiz encima a LeChuck o cuando entré por primera vez a esa agencia bajo el nombre de Zack McKracken. Pero no por eso me quiero quedar con arcaicos gráficos pixeleados.

Espero sin parar llegar al verdadero futuro de los videojuegos, en cual probablemente me encuentre con unos lentes 3D frente a un monitor de pantalla plana y cristal líquido, con una Voodoo 5 y jugando al Monkey Island 24 en mi pentium 6 3000 Mhz. Es muy probable que para ese entonces seamos todos viejos seniles sin la mas mínima gana de gastar el tiempo en jueguitos, preocupandonos por el reuma o las pastillas. Pero que se le va a hacer, somos una raza joven y nos falta mucho por explorar. Me conformo con que mi hijo pueda disfrutar en su momento de buenos juegos sin patches.

Espero que me hayas entendido, y que me escribas si opinás lo contrario.

¡QUIERO GRITAR Y QUE TODO EL MUNDO SEPA QUE XTREME PC ES LA MEJOR REVISTA QUE EXISTE! Y si publican mi carta, lo va a ser hasta que la más mínima porción de mi memoria se acuerde que, entre las páginas de mi revista preferida, alguna vez en el tiempo, estuvieron mis palabras para que miles de personas puedan saber lo que piensa, un simple lector.

**Dieskila**
**dieskila007@starmedia.com**

**Muy buena tu carta, Dieskila (obviamente tampoco debe ser tu nombre, ¡mecacho!), aunque tengo la obligación moral de salir a defender los arcades en primera persona, los cuales vos definís como "un loco con un arma que va matando cualquier esbozo de vida humana o disparando a quemarropa a cualquier cosa que se mueva". No te olvidés que tal vez la premisa sea similar en muchos títulos de este género, pero hay muchas historias realmente atrapantes, como por ejemplo la de Half-Life, que siendo un arcade en primera persona tiene un argumento sensacional. Ni hablar del anteriormente mencionado System Shock 2.**

## Genios hasta el 2007

Estimada gente de XTPC:

Antes que nada quisiera felicitarlos por vuestro 10º aniversario, los sigo desde siempre y son lo mejor. Pero vayamos al grano, hace unos meses adquirí una PC usada, me costó unos M$ 250,00 (Menenpesos); es una Pentium 20 con 5000 Mhz, 5 Gb de Ram, 4 discos de 100 Gbytes c/u, placa turboaceleradora Monster 10 y monitor holográfico de 60´. Mis preguntas son las siguientes:

a) Jugando al Half-Life V: Gordon Strikes Again, la maquinilla se colgó y el monitor siguió funcionando; el problema es que ahora tengo mi casa llena de asquerosos monstruitos saltando de un lado al otro que no dejan de molestarme, ¿qué debo hacer?... y también este muchacho Freeman, Gordon Freeman, resultó ser un plomazo bárbaro, de lo único que se la pasa hablando es de mujeres, ¿y si le presentáramos a Lara?

b)La siguiente pregunta es, para jugar al FIFA 2007, ¿es necesario que agrande mi casa?

Y por último, soy un fanático de las aventuras que simulan ser estratégicas y terminan siendo arcades deportivos, que me recomiendan? (si la respuesta es, unas vacaciones en el Borda, me desilucionarían por la falta de originalidad).

Bueno, ahora sí, hablando un poquito en serio, si es que se puede, dejenme decirles que a mi entender, el futuro informático es MUY predecible; sabemos que la evolución de las máquinas es un hecho imparable y su crecimiento geométrico. Ahora bién... y los juegos?, por qué, sacando las mejoras gráficas, son todos tan parecidos, donde está la originalidad de los creativos, o será que en esta materia está todo inventado? Todos los meses espero con ansias las demos de los últimos lanzamientos y sí... al principio parecen copadas, pero luego de un rato terminan siendo lo mismo de siempre.

Cuándo va a ser la próxima vez que quede alucinado con juegos como cuando apareció DOOM o llendo un poquito más lejos, el Pac-Man, con su simplicidad hoy me sigue cautivando. ¡Vamos creativos!... ¡¡Expriman sus neuronas y sorpréndannos con alguna joyita de aquellas!!!

Por otro lado, uds. XPC, son unos genios y por lo menos hasta el 2007, ¡no cambien!

**Luis Altmann**
**Bariloche**

**Todavía estoy pensando una respuesta coherente para tu carta, y la verdad es que no tengo idea de qué contestarte. Debo confesar que en un principio me sorprendió lo de la compra de tu nueva computadora, pero después vi que la locura era general.**

**Así y todo creo que las vacaciones en el Borda no te vendrían para nada mal. :)**

## ¡Guarda con los chupasangre!

Amigos de Xtreme PC:

Les escribo esta carta sólamente para advertirles a los lectores sobre los chupasangre que se esconden detrás de ciertos mostradores. Pero antes felicitaciones por la revista y espero que sigan así. Pero pasemos al asunto, que es lo importante.

Como ya lo dijeron muchas personas que escribieron a la revista, la evolución es terrible. Fue así que, harto de no poder jugar a los juegos que "recomendaban" tarjeta aceleradora (vil mentira, ya que si no la tenés el juego va lentísimo y los graficos son espásticos) me decidí a adquirir una.

Le había pegado un vistazo a la flamante Banshee y la verdad es que prometía bastante. Sin parar de leer informes con especificaciones y comparaciones entre esa y la Voodoo 2, fui inclinándome paulatinamente a elegirla. Cuando finalmente vi la opción de hacerme de una no dudé un instante.

Eran vísperas de la Voodoo 3, pero con mi renegado sentido de elección y la rebeldía que me caracteriza fui a una casa de computación para que colocaran la tan deseada Banshee que había esperado. Previamente había vendido la S3 Virge por la cual había sacado mucho menos de lo que la había pagado. Llegué al local donde me atendió una chica sonriente al mejor estilo azafata antes de despegar. Le comenté que después de mucho pensar me había decidido por la placa aceleradora previamente mencionada y llamó al autodenominado "experto en venta de hardware"(¿?) quien me felicitó por mi elección y me dio un sermón sobre porque la Banshee era la más vendida. Ahi nomás sacó un destornillador y verificó que mi mother tuviese un slot AGP, imprescindible para la placa. Al ver que si lo poseía me dijo que afortunado era si supiera lo que me esperaba. Cambiando la cara me informó que las Banshee se vendían tanto que no tenía más. Concluyó diciendo que en 30 minutos llegaba un camión con el respectivo cargamento.

Entonces fue cuando la chica con amplia sonrisa me preguntó si lo quería dejar pagado. OH DIOS MÍO, GRAVE ERROR, se fueron $210. Me retiré feliz e impaciente mirando cada tanto mi reloj esperando que pasara la hora y media que me habían dado como tiempo de espera. Llegando puntualmente pasado el lapso, me tuvieron 2 HORAS esperando dentro del local y finalmente se dieron por vencidos y me dijeron que llamara al día siguiente. Pena, estaría en el colegio. ¿Afortunado? deberían haber visto mi cara cuando mi mamá me llamó al colegio pasando informe de las "buenas nuevas". El "experto" había diagnosticado que mi puerto AGP estaba roto, por lo que la culpa no era de su placa. Recordando que mi placa estaba todavía en garantía, decidí ir a reclamar a la otra casa, donde alegando que como la máquina había sido abierta por otro lugar de informática, ¡la garantía se invalidaba! Me cobraron el servicio técnico para lo cual tuvieron la máquina en suspenso por 4 días. Su culpa no era, era la aceleradora. Supuestamente habían probado la Fusion en el slot AGP y funcionaba. Otra pena que casualmente cuando quise ver a la monster funcionando en mi compu habían vendido la última.

Entre cartas y más cartas y llamados telefónicos, pude encontrar una solución drástica. Mi papá llamó a la primera casa, que me había tratado de vender UNA MÁQUINA NUEVA y pidió el reembolso, NO POR SUPUESTO, y cambió la plata por una impresora HP. El otro lugar permaneció en la tesitura de que su mother era buena, aunque nunca se vio en funcionamiento el bendito slot AGP y encima me cobraron servicio técnico.

Sabiendo bajo palabra de los vendedores de mi mother que la fusion funcionaba, fuí a otra casa ajena al conflicto en la cual compré una fusion y por supuesto no funcionó. Pero, no había pagado nada, por lo cual se vieron obligados a darme algo que quisiera y funcionara. Terminé pagando una placa 2D (la anterior la había vendido por monedas) y una voodoo 2. Satisfecho (o no tanto porque pagué las dos placas, el servicio técnico y la impresora) me fui, sabiendo ahora que no hay un culpable, sino que todos trabajan por separado para chuparte la mayor cantidad de dinero posible.

Al enterarme de que a un amigo le había pasado lo mismo con una placa similar decidí que era lo correcto dar éste aviso a los lectores: NO PAGUEN NADA SIN ANTES CHEQUEARLO Y TENERLO ENTRE MANOS.

Continúen con esta super revista que me encanta y ojalá que se acaben los chupasangres informáticos.

Un saludo a todos los de redacción y a los lectores que padecen de este virus.

Hasta pronto.

**Diego Schillaci**
**sschillaci@intramed.net.ar**

## Skydive!

Amigos de XPC:

Ante todo , como buen fanático, "los halagos": La verdad, son la mejor revista de juegos para PC que conozco, muy buenos los rewiews y todo. Estoy esperando que el tiempo pase, así por lo menos, podremos disfrutar de una demo del Quake III Arena, ya que el Unreal Tournament (demo) me lo conozco todo.

Vieron, desde que está el juego a la mejor carta del mes todas escriben sus laaargas historias (muy buenas algunas).

Ahora las preguntas:

1)¿El Opposing Force será un disco aparte del Half-Life, o una extensión?

2)¿Para cuándo The Sims?

3)¿Saldrá algún juego de Pokémon para PC?

Me olvidé... me llamo Gonzalo tengo 14 años.

PD: ¿Para qué gastan páginas en poner juegos como Skydive? (con todo respeto a los programadores).

100% XPC

**Bueno, vamos a las contestaciones de tus preguntas:**

**1) El Opposing Force es una expansión del Half-Life.**

**2) Tenemos entendido que para el primer trimestre del 2000.**

**3) No creo, ya que Nintendo no tiene la política de sacar nada que no sea para sus productos (llámese Nintendo 64 o Game Boy Color).**

**El tema del Skydive! es muy sencillo: Si no fuera porque nosotros te avisamos, tal vez vos tendrías la mala idea de ir a comprarlo, acción de la cual te arrepentirías toda tu vida, y "tu revista" no quiere que pasés por un dilema de este tipo. Ni hablar del gasto que te ocasionaría....**

### COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

# TOP TEN

**ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES**

## LOS DIEZ MAS ESPERADOS

1



### H&D: Devil's Bridge

**Compañía:** Illusion Software / Take 2
**Género:** Estratégicos
**Descripción:** Esta es, ni más ni menos, que la expansión oficial de uno de los juegos que más tiempo nos robó de nuestras vidas en la editorial: Hidden & Dangerous.
Obviamente, esta expansión promete más acción y gritos en el medio de la noche.

2



### Duke Nukem Forever

**Compañía:** 3DRealms / GT Interactive
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** El Duke regresa a nuestras computadoras, y en esta ocasión de la mano de uno de los engines más impresionantes: El de Unreal. Una combinación explosiva. Si no nos creen miren la Galería de Imágenes de este mes.

3



### Quake III Arena

**Compañía:** id Software
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** La fecha se acerca peligrosamente, y como pudieron ver en la nota especial de este mes, el juego tiene todo para ser el arcade en primera persona más importante de este fin de año, con unos encuentros por internet que van a dar que hablar durante muchos meses...

4



### Grand Prix 3

**Compañía:** Microprose / Hasbro
**Género:** Simuladores
**Descripción:** Y el nuevo simulador de fórmula 1 de Geoff Cramond se bajó una posición con respecto al mes pasado, pero estamos casi seguros que se va a quedar en los primeros puestos por un buen rato.
Esperemos que cumpla todo lo que promete...

5



### Soldier of Fortune

**Compañía:** Raven / Activision
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** Como pueden ver en los primeros lugares de este Top Ten, nuestra adicción por los arcades en primera persona es muy grande, y el Soldier of Fortune además tiene la intención de agregar una gran cuota de realismo.

6



### Messiah

**Compañía:** Shiny / Interplay
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** Otro mes más que seguimos esperando al angelito Bob y su séquito, que parecen haberse quedado dormidos en alguna oficina de Shiny. Cuando los despierten avisen que nos prendemos para jugarlo.

7



### Battlezone II

**Compañía:** Pandemic Studios / Activision
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** La persistencia de nuestro amigo Santiago ha hecho que Battlezone II quede firme en la séptima posición. Y según nos dijo no cejará en su empeño hasta tener este nuevo arcade de Pandemic Studios en sus temblorosas (por la ansiedad) manos.

8



### Need for Speed: M. City

**Compañía:** Electronic Arts
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** Poder competir contra nuestros amigos en desafíos a través de una ciudad es realmente interesante, pero correr contra toda la comunidad de internet demostrando quién es el Fangio de la red de redes, es para no perdérselo. Y además es de los capos de Electronic Arts.

9




### South Park Rally

**Compañía:** Acclaim
**Género:** Acción / Arcades
**Descripción:** Un título que va a ser lanzado simultáneamente en las consolas y en PC, y que ofrecerá la chance de correr dentro de la Editorial con nuestros personajes favoritos de la serie. ¿Quién querrá personificar a Kenny, sabiendo que puede morir en cualquier vuelta?

10




### SP: Chef's Luv Shack

**Compañía:** Acclaim
**Género:** Puzzles / Ingenio
**Descripción:** Una novedad: El primer juego de puzzle / ingenio que quedó dentro del Top Ten. La razón es muy sencilla: Nos encanta South Park, y nos fascinan los juegos de preguntas y respuestas. Una combinación "inganable", como diría el "Lagarto" Loguercio

Que mes que fue Noviembre! Además de revisar juegos a lo loco (la cantidad de títulos que salieron fue realmente impresionante), nuevas promesas surgieron, reemplazando a muchos títulos del Top Ten. Para comenzar, la expansión del Hidden & Dangerous, algo que nos tiene locos con la espera. Por otro lado el Need for Speed: Motor City, el nuevo arcade de Electronic Arts, y por último dos juegos de South Park, por lo que preveemos que se desatará en poco tiempo la South Park Manía en la Editorial. ¡Beefcake, beefcake!



## TERMOMETRO

| | TITULOS | GENERO |
|---|---|---|
| 1 | H&D: Devil's Bridge | ESTRATEGICOS |
| 2 | Duke Nukem Forever | ACCION / ARCADES |
| 3 | Quake III Arena | ACCION / ARCADES |
| 4 | Grand Prix 3 | SIMULADORES |
| 5 | Soldier of Fortune | ACCION / ARCADES |
| 6 | Messiah | ACCION / ARCADES |
| 7 | Battlezone II | ACCION / ARCADES |
| 8 | Need for Speed: MC | ACCION / ARCADES |
| 9 | South Park Rally | ACCION / ARCADES |
| 10 | SP: Chef Luv's Shack | PUZZLES / INGENIO |
| 11 | Halo | ACCION / ARCADES |
| 12 | Planetscape Torment | AVENTURAS / RPG |
| 13 | Force Commander | ESTRATEGICOS |
| 14 | Vampire: TMR | AVENTURAS / RPG |
| 15 | Warcraft III | ESTRATEGICOS |
| 16 | Max Payne | ACCION / ARCADES |
| 17 | Giants | ACCION / ARCADES |
| 18 | Diablo II | AVENTURAS / RPG |
| 19 | Mission: Impossible | ACCION / ARCADES |
| 20 | C&C: Renegade | ACCION / ARCADES |
| 21 | Black & White | ESTRATEGICOS |
| 22 | Daikatana | ACCION / ARCADES |
| 23 | Oni | ACCION / ARCADES |
| 24 | Team Fortress 2 | ACCION / ARCADES |
| 25 | Starlancer | SIMULADORES |


EA SPORTS
FIFA 2000
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
¡DEMO EXCLUSIVA DE FIFA 2000
DE 228 MB CON LA INTRO
Y RELATOS EN CASTELLANO!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 26 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
CD1
NBA
Otros demos: Sega Rally 2 • Total Soccer 2000 • Age of Wonders
Dirt Track Racing • Spirit of Speed 1937 • Phoenix • Pong
Bugs Bunny: Lost in Time • Big Bang • T.A.: Kingdoms y más!
DICIEMBRE 1999
XTREME
CD
FIFA 2000 Y NBA LIVE 2000 (C) 1999 ELECTRONIC ARTS INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. TODAS LAS MARCAS REGISTRADAS SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. ESTE DEMO ES PARA PROPOSITOS PROMOCIONALES SOLAMENTE. LA COPIA, REPRODUCCION, ALQUILER, TRANSMISION O EXHIBICION PUBLICA SIN AUTORIZACION ES UNA VIOLACION DE LEYES APLICABLES.


INDIANA JONES
y la
MAQUINA INFERNAL
¡Exclusiva demo jugable en castellano!
Y los mejores utilitarios:
Netscape Communicator 4.7
GetRight 4.11
ICQ 99b 3.19
WinAmp 2.5e Full
AcdSee 32 2.42
Winzip 7.0
y muchísimo más!
CD2
XTREME PC
ISSN 0329-5222
Otros demos: Messiah • Wheel of Time • Urban Chaos • Septerra Core
Nocturne • Carnivores 2 • Mig Alley • Flanker 2.0 y más!
DICIEMBRE 1999
XTREME
CD